电脑应用和娱乐的第一选择

总第178期

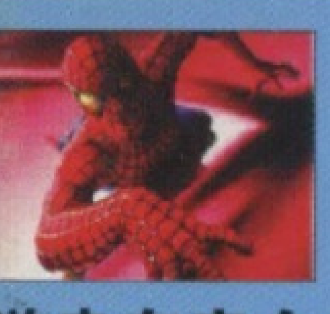
大众软件®

17

Popsoft

2004年
半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P41

游走在安全与危险的分界线上

黑客可以在你毫无察觉的情况下安装间谍软件来收集他感兴趣的信息和数据，这已经成为数字时代最大的威胁之一。



P66

摄像头选购与应用全攻略

闻名不如见面，当你还在为一睹远方MM的芳容，只能对着显示器“呐喊”时，视频聊天正成为许多网虫交流方式的首选。当然，摄像头的玩法绝对不止于此……



P114

数字《三国志》——光荣《三国志》十代回顾

光荣《三国志》已经出到了第10代，时间也已经过去了将近20年。这一次我们的专题将会通过数字对比的方式来对三国系列做一番回顾。



P163

《猫女》

《猫女》电影与其PC、PS2、XBOX等各大平台版本游戏同时推出，游戏的动作设计非常优美，难度也非比寻常，对喜欢动作类游戏的玩家来说是一个不错的挑战。

ISSN 1007-0060





为她而战 为国而战

封神传说

The First Myth

fs.kingsoft.com

即时战略新网游



原创中华武侠网络游戏

www.kingsoft.com

剑侠情缘 网络版

.kingsoft.com

9·20 剑网周岁 乐翻天

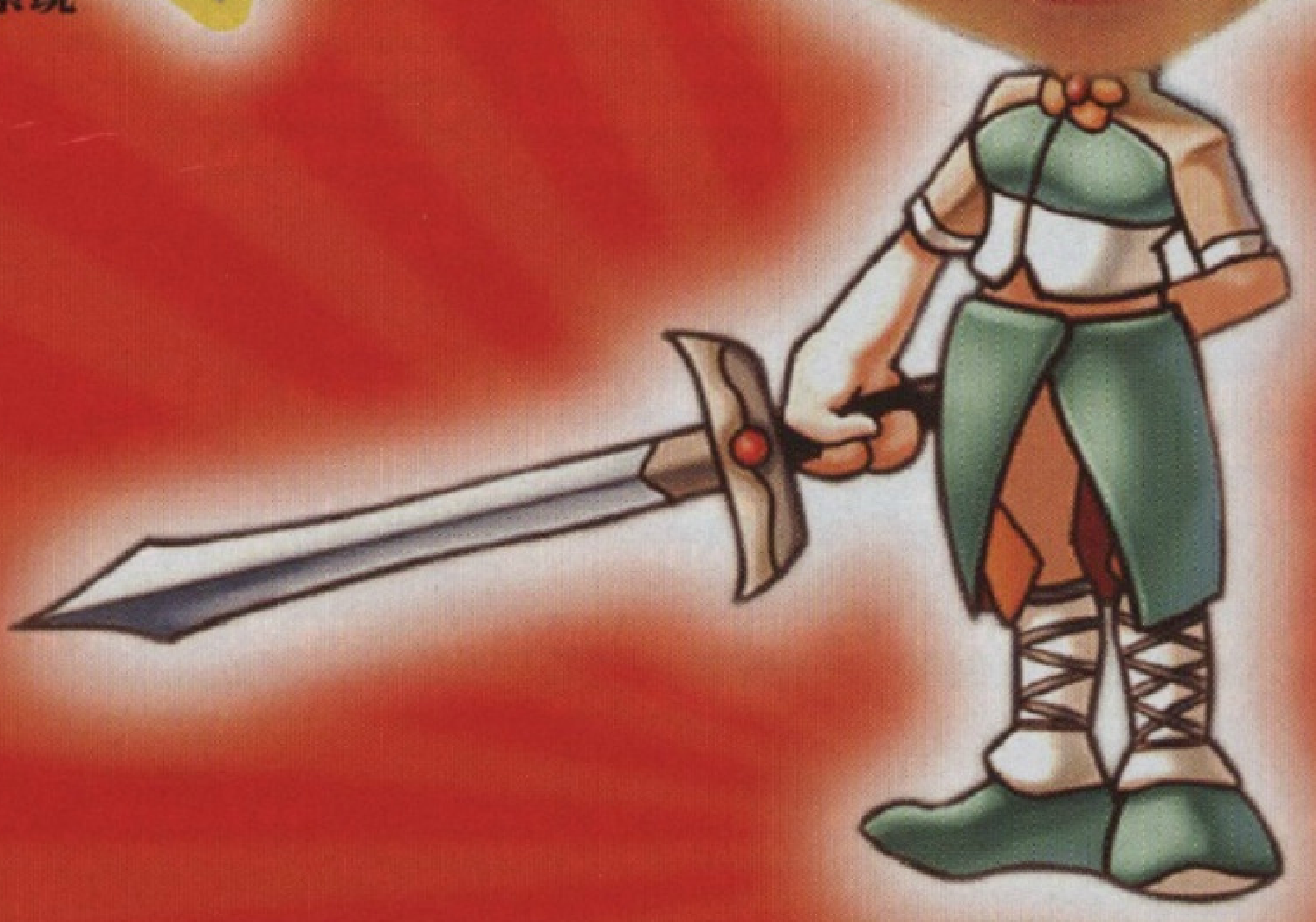
十大宝图惊喜全开放！
侠骨柔情包给你5999次心动！
更多惊喜尽在剑网9·20！

全新十大地图

全新打宝洞

徒系统







侠骨柔情包

9月限量发售5999套
更多惊喜请登录jx.kingsoft.com查询





现在更有“完美大考验”活动：在8月25日 —9月20日之间凡购买Joybook7000，可享受15天内不满意退货。

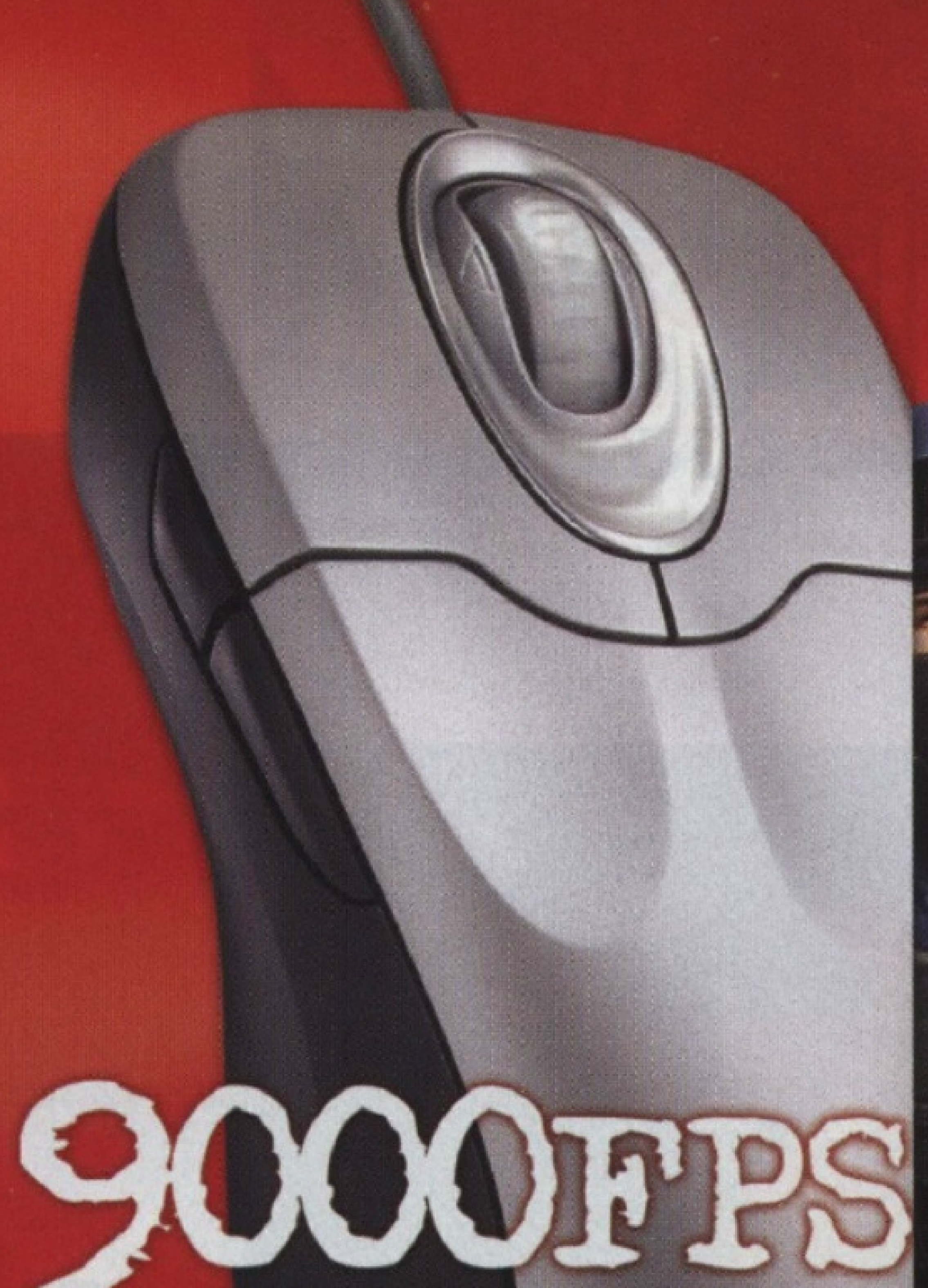
售前服务0512-68251233-2369/2379　售后服务0512-68092520　网络服务：http://www.BenQ.com.cn/service.asp

娱乐工坊：

华北	北京鼎好店	010-82699443
	北京太平洋店	010-82689135
	北京城乡店	010-68298413
	天津赛博店	022-27497385
东北	沈阳百脑汇店	024-83990995
	沈阳诚大店	024-23969406
东北	哈尔滨软件园店	0451-82562545
	大连长兴店	0411-84521818
	大连科技谷店	0411-84507418
	长春欧亚6楼店	0431-5666712
	长春欧亚7楼店	0431-5655542
西南	重庆泰兴店	023-68629797
	重庆赛格店	023-68793887
	重庆解放碑店	023-66661818
	成都百脑汇店	028-85442680
	昆明圆通北路店	0871-5035926
	贵阳顾新店	0851-6551090
华南	广州太平洋一期店	020-87582231
	广州太平洋二期店	020-87571531
	深圳赛格店	0755-83775599
	深圳宝华店	0755-83675156
华中	武汉珞瑜路店	027-87666659
	长沙合峰店	0731-4122646
华东	南京珠江路店	025-83690768
	南京华海店	025-83371880
	杭州文三路店	0571-88216184
	杭州西溪店	0571-56779270
	杭州新高新店	0571-56772086
	宁波颐高1店	0574-87240568
	宁波颐高2店	0574-87267350
	宁波天一店	0574-87683069
	温州南站店	0577-88829728
	合肥高科技广场店	0551-3624911
	台州路桥店	0576-2438841
	上海太平洋店	021-64697909
	上海赛博淮海店	021-63858562
	济南赛博店	0531-2396996
	济南三联店	0431-5655542
	苏州友通数码港店	0512-65580989
	苏州乌鹊桥路店	0512-65200987
	苏州颐高店	0512-65163101
	南通宝隆店	0513-5519966
	南昌新大地店	0791-6232620

BenQ
享受快乐科技

明基 上海外高桥保税区　BenQ推荐使用Microsoft® Windows® XP　*本产品各项数据均于标准测试条件下取得。



Microsoft
9000FPS



Microsoft
创记录9000次/秒光学扫描频率
成就天生赢家


鐵血三國志
SAN GUO ONLINE
WWW.TXSANGUO.COM
熊熊烈火、焚我残躯
五步一楼、十步一阁、廊腰缦回、檐牙高啄



一起骑吧 www.1778.com.cn
有种放马过来吧！
天下第一的王者至尊等你来夺！

竞马乐园 HORSE

赏

世界电子竞马联盟CWD指定比赛平台，名列韩国互动游戏榜首





中国大陆独家总代理：上海康迈科技发展有限公司



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

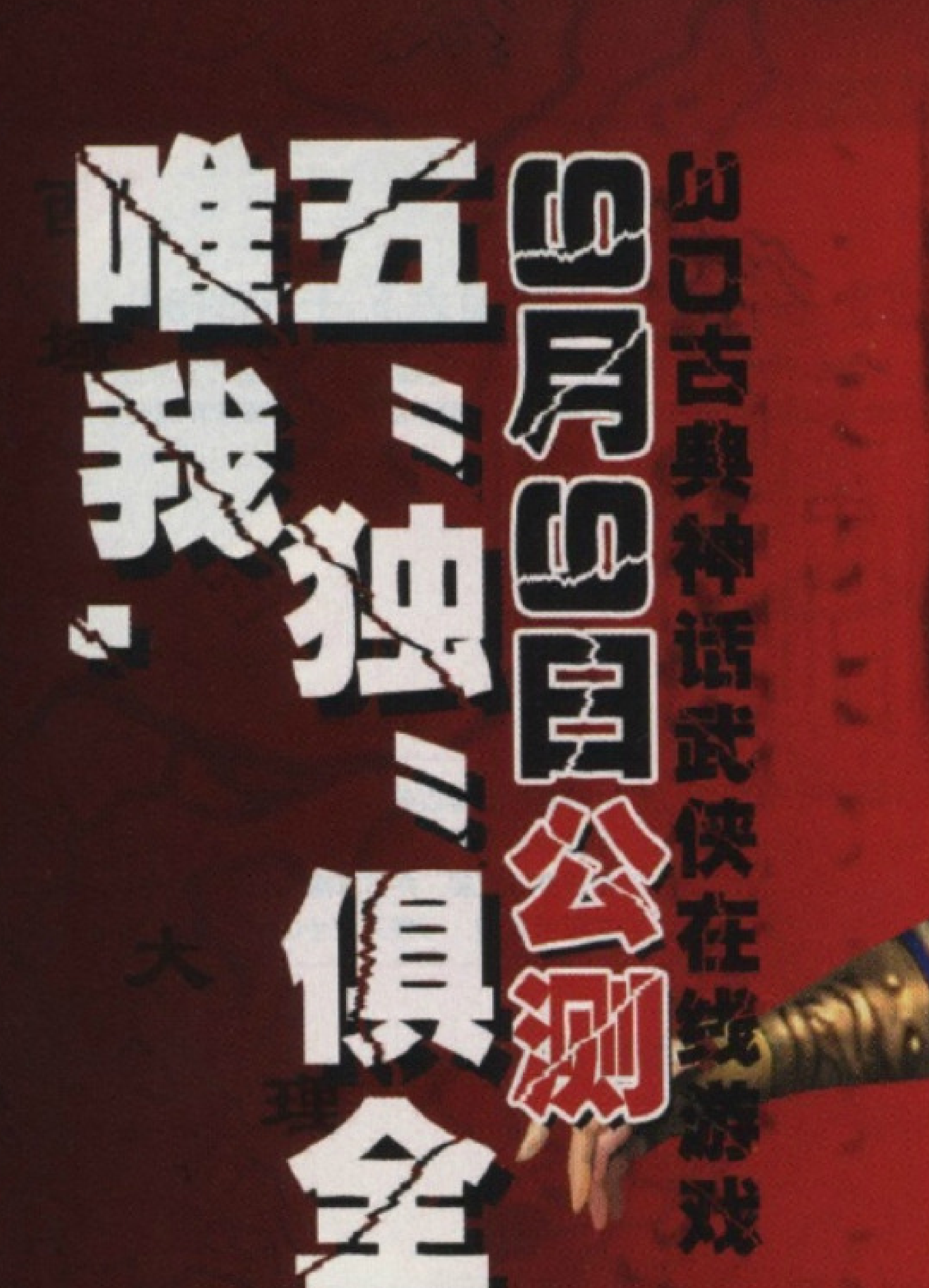
执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 李江 安昌健 曹阳
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚
王梨 杨 旸
美术总监 祁津忆
本期责编 杨立
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森 扈晓月
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年09月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元







WWW.TENDEES.COM

地址：北京市朝阳区十里堡 住邦2000 B座701室　电话：010-85865570 85865571-72
客服IP800：010-85865573/75　邮编：100025　网址：www.aijoy.com

天地创建之初，仙、人、魔三界各自循着
阴阳轮回的法则生生不息……

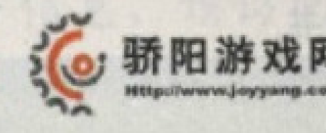
但在某天煞之日，
魔界十魔将突然率军冲出鬼门，
踏入人界四处作乱，
并通过仙界在人界设下的仙界之门杀入仙界，
欲完成一统三界霸业，
众生面临一场巨大浩劫。

仙踢力阻止魔之野心，
对峙不下数百年仍未分胜负，
为避免浩劫继续，
凡界有志之士愤然揭竿而起，
助予仙共同合铸了十把神兵利器，
以克制十魔将，
逐将其一一击伤，
后以神兵作印，
灌以无上仙力，
将余魔众赶回魔界，
终换取人间太平。

孰料光阴流逝，
某处封印经数千载风雨浇洗而稍有破败，
致使昔年十魔将之一“画魔”脱印而出，
“画魔”遁身于其所绘山水城池化为的森罗幻境中，
吸食误入幻境的凡人精气，
企图待羽翼丰满之时再度吞噬人间……





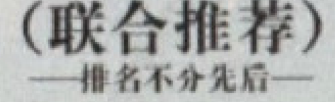












CONTENTS 目录



传奇世界
The World Of Legend
中国第一民族网络游戏
传奇世界 无限可能
poptang.woool.com


墨香
eSofnet三年巨献
腾武数码荣誉推出
新派东方幻想武侠网游力作
2004·秋 盛装登场
墨香™
敬请期待...
更多信息，请访问 www.moxiang.com.cn
腾武数码
eSOFNET
腾武数码科技（上海）有限公司
www.tengwu.com.cn
上海市长宁区天山路600号思创大厦4号楼25层 邮编：200051 传真：021-62732089 商务合作电话：021-58296018-806 销售热线电话：021-58296018-8



编辑部报告

全民皆玩家

现在，只要我们一翻开游戏类的杂志或报纸，又或者上网去查点什么游戏新闻，就会发现这些文章里无一例外地把玩游戏的人叫成“玩家”，你可以看到诸如“玩家可以在这个游戏中发现许多振奋人心的元素”或者“玩家们翘首期待已久的国产网游戏大作终于上市了”一类的话语。再仔细找找，你可能会发现，除了“玩家”这个词外，似乎没什么其他的词来定义玩游戏的人群。

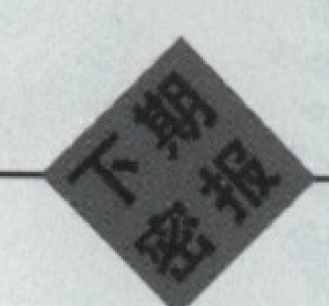
凡是玩游戏的人，都被叫成玩家，这听上去很是华丽，但问题在于，“某家”这个称号在其他领域里似乎没这么容易得到，简单来说，似乎只有在某一领域取得卓越成就的强者们才会被称呼为“家”，比如说书法家，一定得是写过好些字并得到广泛承认的人，艺术家就更不得了了，歌唱家这个名头的分量虽然最近有些缩水，但一个音乐学院刚毕业的学生是怎么也顶不起这个名头的。总而言之，你总得在某个领域干出点成就来，才会被称为“大家”，那么为什么凡是玩游戏的人，不管他接触过几款游戏，也不管他玩过几年游戏，都会被称做“玩家”呢？

事实上，“玩家”一词早已有之，不过最初的时候和电脑游戏倒没什么关系。早年间的“玩家”说的是收藏爱好者、蛐蛐爱好者这类人物，爱好这种东西显然算不上什么正当行业，不过喜欢的人多，相应的学问也就不少，玩得精了，玩得细了，就被封个“玩”家，虽不登大雅之堂，却也自得风流——看起来，这种叫法性质有和现在所谓“游戏玩家”类似之处，但又不完全一样。刘一达在他的作品《京城玩家》中为“玩家”作出的定义是：所谓“玩家”，主要指的是在收藏界具备一定名望、有一定地位的人。很显然，就他这个定义，此玩家仍非彼玩家。而另有考证称，把游戏者称呼为“玩家”这个词基本和我国第一批游戏类文章同时出现，也就是说，在最初的时候，“玩游戏的人群”就被称呼为“玩家”。推测起来，有一种可能是：“玩家”一词直接由英文中“Gamer”翻译而出；另一种可能则是，鉴于当时紧张的社会形势，游戏者们需要用一个大气的名字鼓舞自己的游戏热情，对自己的行为作出肯定。不管怎么说吧，这个词就被叫起来了。必须承认的是，这种叫法也为我们带来了一定麻烦，比如我们现在说一个人游戏玩的好，就不能说他是玩家，因为大家全都是玩家，只能说这家伙是个老鸟。还有一些文章中出现了“菜鸟玩家”这种深究起来让人一头雾水的名词，所谓的“职业玩家”也是一个怪胎，虽然这个词有些向体育领域靠拢的意思（职业运动员），可是我仍然觉得有点不伦不类。

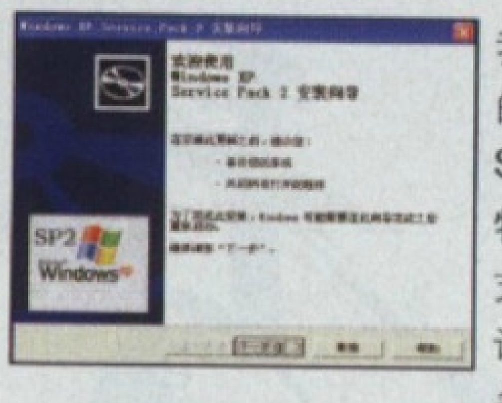
到了现在，全民皆玩家，玩电脑游戏的全是玩家，玩电视游戏的也都是玩家，下一阶段手机游戏热门，估计凡是手机上有游戏的人也都会被叫成玩家，这么看来，玩家的队伍被急速地扩大着。其实，我有点怀疑在全民玩家化的过程中游戏公司是不是有着因为利益因素而讨好游戏者的行为——我捧你为玩家，你玩我的游戏，但是没有证据，也只能是怀疑了。

King@popsoft.com.cn

完成于大雨中

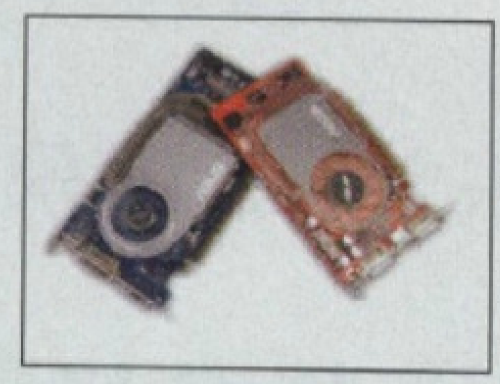


打造自己的SP2——Windows XP SP2配置指南



我们已经在前面的文章中描述了SP2所带来的新特性，而SP2正式发布时许多人认为这是史上最多新特性的补丁包——评论家们甚至称其为Windows的过渡版本。但是这些特性对你而言是黄金还是稻草？微软在安全上下的功夫是否会严谨到妨碍你的日常使用？SP2之前你是否需要先安装SP1？对于正版和盗版用户SP2是否会有额外的区别对待？无论如何，你应该根据自己的情况选择使用和配置这些特性。下期将给你一个答案。

NV45 VS R423，顶级PCI-E显卡抢先对比测试



全新的PCI-Express总线到底能给显卡带来哪些变化，基于PCI-E X16接口的第一代顶级显卡性能究竟如何？大众软件于第一时间拿到了两款正式版的华硕PCI-E显卡，分别基于顶级的NVIDIA NV45和ATI R423（RADEON X880）图形核心，评测报告将于下期火热出炉……

毁灭战士III（DOOMIII）



DOOM!一个如雷贯耳的游戏!出自idSOFT——一家令全球电脑硬件厂商和电脑发烧友们关注的，多年来极富个性的游戏制作公司。就在下期杂志，你将会看到这款划时代的最新一代DOOMIII游戏的完整剧情攻略，它是idSOFT的一款回归之作——继Q3A放弃游戏剧情的成功尝试之后，这次又重新加入了丰富、凝重的剧情故事，它带给每一个玩家的是黑暗、金属和恐惧，来吧，就让你和你的鼠标一起颤抖吧！


你梦想，执掌一支球队沉浮吗？
你梦想，亲手培养明星球员吗？
你梦想，在转会中叱诧风云吗？
CMOL将带你进入万人互动的
足球世界，让你梦想成真！
hot
火热内测中
CMOL
足球经理在线
www.managerzone.cn
新大陆网络科技有限公司
北京市海淀区首体南路22号国兴大厦16层
客服电话：(010)88357390 88357697
邮政编码：100044



亚太数字娱乐峰会在京召开

■本刊记者 生铁

2004年9月2日，由2004中国互联网大会暨亚太数字科技博览会组委会主办的亚太数字娱乐峰会，在北京国际会议中心召开。本次会议以"国产、原创、健康"为主题，中国本土诸多游戏研发、运营企业将集体发力，与媒体、政府携手，发表"中国原创游戏倡议书"的同时联手酝酿实质性举措。此外，本次"亚太娱乐数字峰会"还将举行中国原创游戏榜揭榜仪式。该榜立足征集、推荐而不是评选，旨在倡导绿色健康的产业、市场、消费环境，全力推动本土网游产品跻身市场主流，打造国产游戏的基础竞争力。据介绍，在2004中国互联网大会之亚太娱乐数字峰会上，有关主管部门领导、全国网络游戏运营商、全国网络游戏开发商与研发团队、业内知名专家、服务器提供商等将共聚一堂，以专题演讲与互动交流的方式，共同探讨技术创新、宽带应用驱动下的网游产业新发展格局、新商业模式、新娱乐体验；探讨游戏产业与电影产业、音乐产业、传媒产业、宽带产业的相互进入、深度融合，探讨数字娱乐产业的技术研发、市场营销、代理运营等方面的专业技巧，共同探讨网络游戏分级制度、青少年健康上网、虚拟财产丢失等敏感法律问题，推动、促进中国网络游戏产业各个环节的深度合作和产业价值链的纵身扩展。2004中国互联网大会之亚太娱乐数字峰会期间，专业研究机构还将发布最新资讯、情报，解析整个中国网络游戏的市场动态、需求和把握一些产业规律。另据介绍，在2004中国互联网大会同期，还将举行大会及其他7个专业分论坛。参加亚太数字娱乐峰会的中国游戏企业，将有机会在更为宽广的产业市场层面，与同仁、商业伙伴展开深入的交流合作。P

半月聚焦

北京移动推出"企信通"业务

近日，北京移动通信针对企业、集团客户全新推出了商务短信平台——"企信通"业务。该平台主要针对短信营销、短信客服、短信交易等移动商务应用，将企业办公系统从计算机扩展到移动电话终端。据悉，"企信通"业务的紧密合作伙伴北京亿美软通，已经推出了面向软件开发商和系统集成商的企业短信引擎。此外，"企信通"业务平台上的企业短信中心系统，已在10余个行业的近2000家企业用户中安装使用。

投资与合作

网易公司宣布04年第二季度财报

网易第二季度净收入总额2.07亿人民币。其中在线游戏服务净收入1.32亿人民币；无线增殖及其它服务方面的净收入3 760万人民币；广告服务净收入较上季度增长18.5%，达3 740万人民币。公司实现毛利1.64亿人民币，净利润9 830万人民币。

SGI ALTIX成为哥伦比亚计划的支持平台

美国视算电脑科技有限公司2004年7月27日宣布，美国宇航局已经选定SGI ALTIX作为哥伦比亚计划的支持平台。借助总计10 240枚Intel安腾2处理器、世界上最大的基于Linux操作系统的超级计算机终于诞生了。

技术与服务

.CN域名增长量超过.COM

近日，新网数码公布了我国企事业单位和个人注册的域名指数。数据显示，2004年上半年.CN域名注册增长比例达14%，超过.COM域名同期增长比例3.5%。另外，据CNNIC统计，.COM域名与.CN域名之间的比例已从2003年的6：1变为目前的2.4：1。据悉，自从新网6月份推出.CN域名普及促销活动之后，新网6月份的.CN域名注册量与去年同期相比增加了20%。

搜狐推出专业搜索网站"搜狗"

8月3日，搜狐正式推出全新独立域名专业搜索网站"搜狗"（www.sogou.com），成为全球首家第三代中文互动式搜索引擎服务提供商。"搜狗"以电脑与用户在互动提示下进行搜索为主要特征，将"搜索"的过程分解成"搜索、发现、获得"3个环节。引擎会根据查询内容，迅速智能化展开多组相关主题提示用户，通过页面上出现的"搜索提示"逐层缩小搜索范围。

柯尼卡美能达展示最新技术

近日，柯尼卡美能达在科印国际高新技术展览会上，展示了其全线产品和先进的激光打印技术，同时透露了其新财年的整体市场战略。此次柯尼卡美能达除了进行产品、技术、服务、品牌的展示外，还进行了现场有奖调查。据悉，2004下半年，柯尼卡美能达将在我国重点的一、二级城市开设代表处。

精英主板实施3年质保政策

从8月1日开始，讯宜将针对全线精英主板正式实施3年质保的售后政策。精英主板三包服务保证中明确规定：讯宜创新电子有限公司承诺销售的精英主板3年保修，用户在购买后7天内因产品质量出现问题可以选择退货，15天内（含7天退货日）可以换新品。

腾讯掀起网络消费热潮

腾讯最近与工行联合，推出了国内首张用于网络支付的虚拟卡。该卡是一个可以存入Q币的账号，可以在柜台或网上银行申请。申请人首先需要有一张工行灵通卡或者牡丹卡，虚拟卡账号与实际银行卡配套使用。

产品与市场

爱国者MP3 P200L登陆市场



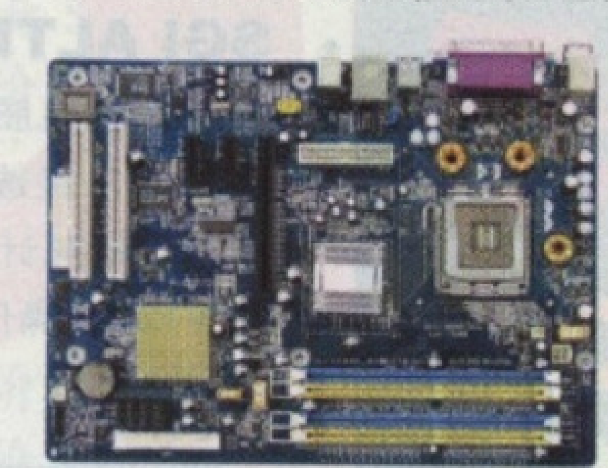
近日，爱国者推出了MP3 P200L。该产品有EZ-Navigator档案总管、USB LOCK密码锁等功能，180度屏幕显示翻转，蓝色、橘色、紫色3色背光。该产品可防止随身重要数据文件的泄密或不当更改。

263开启主动式反垃圾邮件系统

作为263最新的一个主动式反垃圾邮件系统，其主要功能特点在于系统基于"主动出击"思想来设计，并且具有自主学习能力。该系统通过最广泛的收集垃圾邮件样本，在国内邮件运营商中首次应用国际领先的反垃圾邮件技术，分析垃圾邮件的信息特征，最终实现智能化、自学习的主动式反垃圾。

冠盟GMI915P主板上市

近日，冠盟GMI915P主板上市。该产品采用I915P+ICH6芯片组，支持Intel LGA755 Prescott核心处理器和未来的



Tejas核心处理器、800/533MHz前端总线、超线程技术及PCI Express 16×显卡。另外，还板载了2个PCI Express 1×插槽和两个传统的PCI插槽，4条DIMM插槽，支持DDR400内存；具有8个USB 2.0端口，1个ATA66/100接口，4个SATA端口；集成ALC 655声卡芯片和RTL8100C网络芯片。

盈通镭龙低端显卡R9250登场

近日，盈通镭龙R9250上市。该产品主要针对低端市场，使用ATI RV280显示核心；集成4条渲染管线，1个顶点着色引擎，全面支持DirectX 8.1，并且兼容DirectX 9可编程像素和顶点着色器；还采用了静音设计，提供标准的128b显存位宽；内置RAMDAC、TMDS和TV-OUT控制器，具备VGA/DVI/S-VIDEO三种输出方式和多监视器输出能力。

红旗软件发布商用版Linux

8月3日，红旗软件率先采用Linux平台的英特尔C++编译器8.0，编译其Linux操作系统商用版。红旗软件使用英特尔工具优化其Red Flag Server 4.1系列产品，并将在发行版中提供有效期60天的英特尔编译器评估版，以帮助客户使用此工具来优化他们的应用。

金山软件第一个"增强版"

■本刊记者 劳劳客



金山毒霸事业部总经理王涛。

7月29日，金山软件公司在"北京翠宫饭店"发布了毒霸6增强版，这是金山公司在16年历史中首次推出软件的增强版本。会后，本刊记者就前一段时间杀毒软件厂商之间的口水战及金山公司此时的部署，采访了该公司毒霸事业部总经理王涛先生。

对于前一段时间的"口水战"，王涛不愿过多表示，只是再次呼吁建立良好的市场环境。同时，他介绍了金山此次是要打"木马牌"，旨在引发社会重视木马对于个人用户的危害。他表示，金山已与国内知名网络游戏门户17173全面达成战略合作伙伴关系，共同推出"金山17173之木马专杀"版。

据17173公布的调查数据显示，目前在国内，78.26%的用户怀疑受到过木马病毒攻击，63%以上的电脑用户曾受过"木马"病毒攻击；个人电脑用户中，每3台机器中就有1台感染过"木马"病毒；33%的网络游戏玩家被盗号都与"木马"有关。

"木马专杀"是金山毒霸6增强版新增加的一个非常重要的功能，对于目前流行的木马有不错的查杀效果，能力克15 000多种木马病毒。王涛认为"木马"病毒已成为网游玩家最大的威胁，因为"木马"病毒隐蔽性强，不易被查出，其危害比其它病毒更大。

王涛强调，金山毒霸6增强版领先一步，整合了"木马专杀"工具，是目前个人电脑用户最完善的解决方案。杀毒软件从查杀病毒、实时防护，再到"木马"防范经历了各种技术革新。王涛还进一步表示，"木马专杀"的应用前景非常广泛，很快将会形成新的市场。此次与17173共同推出的"木马专杀"，将为全国2000多万网游玩家提供更可靠的安全保障。首先，将在网游天下www.17173.com首页开设"木马专杀"专区；同时，金山在线www.kingsoft.com也将全面启动"木马专杀"专区。据了解，金山还将采取各种推广方式，包括与各网游厂商合作，同时将以自身网络游戏《剑侠情缘》作为联合推广伙伴，用户将可用游戏点卡进行"木马专杀"的付费。



17173总裁蔡宗健。

广联推出即时工作系统Ework

近日，广联推出了即时工作系统Ework。该系统具备即时通信、视频语音、网络会议、在线呼转、网站浏览、程序激活、网页会话、邮件嵌入、短信群发、文件共享、拖动式文件传输、信息搜索、组织管理等功能；支持网络视窗桌面功能，使用户原来在Windows桌面上的所有操作，都可在Ework桌面上实现。另外，该产品提供了可定制的组织机构目录，用户可按部门和职务定制成员。

青云推出新品显卡

青云科技近日推出Albatron GeForceFX 5200 Turbo显示卡。该卡采用6层PCB，显示核心用风扇辅助散热，并在显存上加装了散热片；显存部分采用了MBGA封装2.8ns的Hynix颗粒。其默认频率为250MHz/550MHz，支持完整的输出方式：一组D-Sub输出、一组TV-Out输出、一组DVI数字输出，还具有nView的双屏幕输出功能。



腾讯推出可屏蔽弹出广告的TT1.62

近日，腾讯TT推出其最新升级版本TT1.62。新版新增功能有智能屏蔽、鼠标手势、自定义快捷键、支持多引擎搜索和页码标签显示自定义等等，可屏蔽自动弹出的广告、悬浮广告、Flash广告、图片、视频、声音，还可屏蔽ActiveX控件等。

美齐推出无铅材料JT198AP液晶显示屏



近日，美齐科技（JEAN）推出一款采用“美齐二代”技术、全部由无铅材料制成的19英寸液晶显示器新品——美齐JT198AP。该显示器拥有600：1的对比度以及170度的水平/垂直可视角度，响应时间25ms，点距为标准的0.294，最佳分辨率为1280×1024。

摩西电通推出8× DVD Dual



摩西8× DVD Dual速度不是很快，但作为第一台700元以内的8倍速DVD刻录机，其性价比是毋庸置疑的；和千元级的4倍速刻录机相比，更有吸引力。

华硕与电子竞技面对面

8月7日，华硕举办显卡GameFace Live功能发布会。该产品是业界首款显卡实时视频语音通讯软件——GameFace Live，通过这一功能配合摄像头，该显卡用户可在任何联机游戏中实现视频语音通讯。新版GameFace Live提供了最多达8人的视频连接。另外，华硕日前还同时推出了3款服务器产品：单奔腾4塔式服务器——AP130-E1、1U单奔腾4入门级机架式服务器——AP140R-E1、2U双至强架式服务器——AP2400R-E1。

方正推出积木式电脑



8月5日，方正科技在主题为“自由表达，随心成就”的新品发布会上，正式推出全新设计架构的家用台式电脑——卓越新锐T。方正科技执行总裁祁东风、ATI公司董事长何国源出席了发布会。该产品的液晶显示器、主机、音箱等大件，可像“变形金刚”那样随意组合摆放。



瑞星全球反病毒监测网 截获手机木马病毒

■本刊记者 劳劳客

近日，瑞星全球反病毒监测网截获一种手机木马病毒，并将其命名为“布若达（Backdoor.Wince.Brador.a）”。这是全球第一种可以让攻击者远程控制被感染手机或智能设备的病毒。瑞星反病毒工程师表示，国内相关手机或者手持设备用户，有可能成为该病毒侵害的对象。

瑞星手机/手持设备安全研发实验室负责人马杰介绍说，“布若达”会在被感染设备中开设后门，利用此后门，攻击者不但可以窃取中毒手机里的电话号码和电子邮件，并可对其进行远程控制，执行多种危险指令。据分析，“布若达”只感染采用ARM处理器、Windows CE操作系统的POCKET PC，智能手机或其它数字设备。它不能像此前出现的手机病毒“卡波尔”那样主动传播，只能由攻击者通过电子邮件或其他手段诱骗用户下载并运行。另据悉，到目前为止，还没有国内用户被该病毒感染并遭受损失的报告。但是马杰强调，目前在国内市场上，采用Windows CE操作系统和ARM处理器的POCKET PC数量和种类正在迅速增加，使用相关产品的用户需要警惕这种病毒。

针对目前的手机病毒开始陆续出现，普通用户该如何防范？瑞星反病毒专家表示，首先要注意带有乱码的来电和短信，避免接听和查看；尽量避免从一些不知名的小网站上下载铃声和游戏等。其次，用户应该密切注意已经发现的手机漏洞，及时去厂家进行升级。P

东芝发布新款笔记本电脑，向中国残联与桑兰捐赠产品



8月3日，东芝举办题为“灵动逸影”笔记本电脑新品发布会，展示了3款笔记本电脑新品——轻薄型的Portege R150、注重影音效果的Satellite M30 Special Edition和实用型的SatelliteA60，并举行了向中国残疾人联合会的捐赠仪式。东芝此次向中国残联与前体操运动员桑兰，共捐赠了6台新型号的笔记本电脑。残联的领导与桑兰到场，并由残联向东芝颁发了“公益表彰证书”与证牌。

S3 Graphics发布新一代图形芯片

7月28日，威盛电子旗下的S3 Graphics宣布，采用其新一代DeltaChrome S8 Nitro图形芯片的显卡上市。该芯片可完整支持DX 9.0，并拥有Chromotion智能图形引擎、硬件HDTV输出、8条硬件像素渲染通道等技术特点。DeltaChrome目前有3款产品：高端的DeltaChrome F1、中端的DeltaChrome S8和低端的DeltaChrome S4（详细情况请参看本期硬件栏目的抢先测试报告）。

爱国者推出新品机箱



近日，爱国者推出了“空军一号”新品机箱。该产品前置12cm极光蓝水晶静音风扇进风，配合6棱后风扇出风道（标配8cm风扇）、底部散热排孔以及电源风扇3个散热通道，使机箱实现每分钟80次的新风循环以保证散热效果。另外，该产品前置2个USB 2.0接口，1个1394数码接口以及AUDIO接口。

中广网借《蜘蛛侠2》推出WAP视频下载服务

■本刊记者 生铁

8月2日，中广亚广播信息网络有限公司在北京华星影院宣布推出《蜘蛛侠2》电影的4款官方电影海报、预告片视频的免费下载。此次活动是借8月5日《蜘蛛侠2》电影首映的机会，以推广“中广无线”手机WAP下载业务。“中广无线”是继中广网（www.catv.net）旗下宽频娱乐、网络游戏之后又一品牌性业务。



中广网作为目前国内唯一一家提供全网WAP视频下载的服务商，希望依靠一系列活动抢占WAP业务中热门的视频下载市场。

中广网无线业务负责人戴华峰告诉记者，中广网通过手机下载真正的视频片段，并依据手机型号的不同使用了3GPP、Nancy等格式。这和以往SP（内容服务商）只能使用图片格式这种单一表现形式进行推广宣传有着本质的不同，视频格式在对电影、音乐原声进行宣传推广时有着直观的效果，能给人留下更深刻的印象。让吸引观众眼球的电影海报、预告片在短短一分钟的时间内，就可以下载到手机中播放，也在无形中开拓了影视业基于无线通道的宣传途径。

戴华峰还告诉记者，从2003年9月起，“中广无线”就已经对应用于2.5G的WAP技术方面进行深入的研究；“中广无线”的视频产品主要是针对都市白领量身打造的，在拥有GPRS手机的同时，还要求手机支持视频播放。例如，索爱P908、摩托v600、v690、诺基亚6600等众多型号的手机，均支持这一功能。中广无线通过为WAP用户提供视频下载服务，其最终的目的还是积极准备迎接WAP2.0技术平台的到来。



飞利浦发布“数码芯”6系列新品



近日，飞利浦召开了主题为“数码芯生活”的飞利浦“数码芯”（Smart Tech）全新6系列CRT新品发布会，推出5款17"纯平CRT，型号分别为107S6、107H6、107F6、107T6和107C6。作为5系列的全新升级换代产品，6系列CRT采用了4项飞利浦的智能技术：智芯技术（Smart Digital）、智亮技术（Smart Bright），智能技术（Smart Power）和智净技术（Smart Clean）。

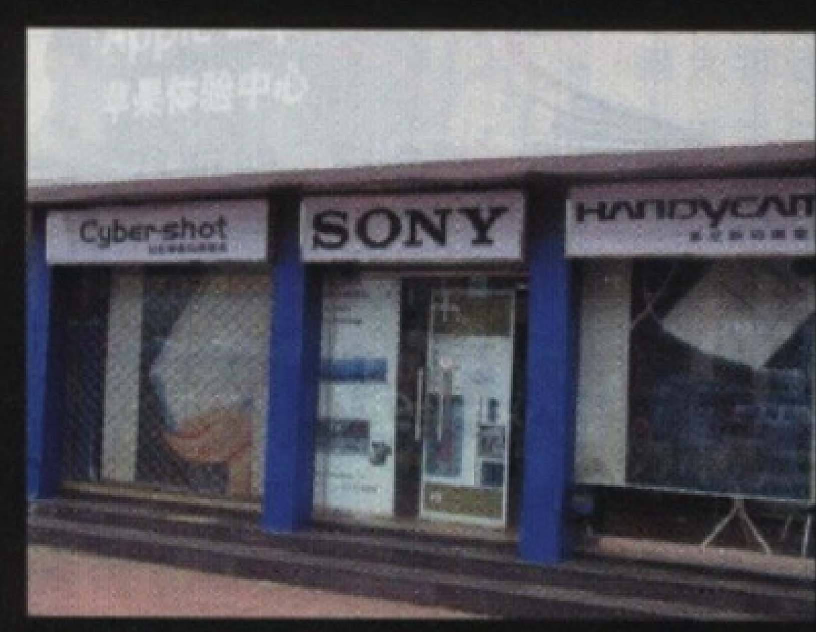
昂达推出闪电9680

近日，昂达电子推出闪电9680标准版显示卡。该产品采用GeForce 6800高端图形芯片（NV40核心），遵循NVIDIA公板P212设计，选用8层PCB，8颗现代mBGA封装的2.8ns DDR显存颗粒



电子卖场，安全问题不容忽视

■本刊记者 龙猫



2004年7月29日17点左右，位于北京中关村科贸电子商城旁边，号称全国最大的苹果体验中心遭到一伙不明身份歹徒的打砸抢，3名员工和1名顾客被打伤，警方已介入此案。据该体验中心负责人称，这是一次事先经过精心策划和组织的行动。该体验中心共有价值近百万元的电脑和数码产品被砸坏或抢走。由于此案还未最终侦破，各种猜测和说法不胫而走。有说店内员工与人结怨引发报复的，也有说国内某渠道商与该体验中心所属的仲达科技在竞争上处于劣势，使其恼羞成怒指使他人所为的。这件事的影响还未完全消除，鼎好电子商城又贴出告示，称该商城最近发生数起盗窃案件。犯罪分子利用店员疏于防范之机进行盗窃，涉案金额均达万元以上。

这些原本只是普通的刑事案件，发生在任何其他领域都不会引起太多人的关注，但发生在原本还算风平浪静的IT业内就显得没那么普通了。近一段时间，在IT职场内（主要是电子商城）接连发生犯罪案件，从利用“扎货”等手段行使诈骗到光天化日下的盗窃和打砸抢，都暴露出相关领域疏于防范、从业人员安全意识不足等问题。拿苹果体验中心事件来说，如果店内事先安装了紧急报警装置，店员能及时报警，就有可能最大限度地降低损失。而电子产品多具有体积小、重量轻、价格昂贵的特点，一旦被抢或被盗便会造成不小的损失。因此提醒相关人士，生意固然重要，但安全问题绝不能忽视。



（显存工作频率高达700MHz），组成128MB的显存容量和256b的显存位宽；另外还提供了DVI/VGA/TV输出接口。**市场参考价：2299元。**

降价与促销

爱国者MP3送亚洲杯珍藏CD

从8月7日开始，凡购买爱国者指定MP3产品（详情可见各专卖店海报）的用户，可获赠2004年亚洲杯《宣言》限量CD一张。数量有限，送完即止。该CD收录了萧亚轩、许巍、胡彦斌等群星为亚洲杯激情演绎的14首歌曲。另外，在7月20日－7月31日期间，凭军官证或士兵证购买爱国者军用数据安全存储王II代的用户，可享受每片100元的优惠，并获赠价值188元的精美礼品。

盈通、三菱携手试用促销活动

近日，盈通公司与三菱公司联手举办“点燃8速激情”试用促销活动。活动期间，凡购买盈通代理的LG和NEC刻录机的用户，可获得三菱8×DVD刻录盘的试用机会。在上海、北京、广州三大城市，凡购买NEC ND 2510ADVD刻录机的用户，均可获增价值168元的三菱D9盘片1张，同时还可获赠价值500元的NEC 8× DVD-R盘片20张。

一句话新闻

■ 8月7日，亚洲杯决赛当天，连邦在全国6大城市举办联合运营的国产浪漫主义网游《碧雪情天Online》全国首发会。

■ 2004年8月3日，“第三届中国电子政务技术与应用大会”在北京隆重开幕，业界人士约4万余人共同出席了本次盛会。

■ 近日，升技主板开展“玩游戏赢取F1赛车上海站钻石套票”活动。

金山毒霸 病毒预报

9月1日， **邮件蠕虫病毒麻布图（Worm.Mabutu）将发作，** 威胁级别达3级。该病毒利用邮件高速传播，并会使用IRC软件进行感染统计。其最大特点是可通过MSN盗取更多的邮件地址，并向其发送病毒邮件，扩大传播面积。另外，该病毒在邮件的附件里使用了多后缀名，以此隐藏其本来的面目。

9月7日， **木马病毒QQ狂盗王（Win32.Troj.QQkdw）将发作，** 威胁级别达2级。该木马专门盗取用户QQ密码，伪装成网页图标诱使用户运行。运行后病毒会马上会弹出一个与QQ一模一样的界面，当用户输入密码后，病毒就会把所得的信息发送给病毒散播者。

9月10日， **黑客程序“山德机器”（DOS.Hack.SdBot）将发作，** 威胁级别达3级。该病毒通过IRC、KaZaA的共享目录和RPC、Lass漏洞进行远程传播。当用户下载并运行后，病毒就会结束部分安全软件的运行。降低用户系统安全性后，链接到预定的IRC频道接受远程命令。

9月14日， **木马“酷客特变种i”（Win32.Troj.Qukart.i）将发作，** 威胁级别达2级。该病毒会用IE自动打开建立的htm文件。病毒一旦运行，计算机会主动弹出一些访问银行账号的IE窗口。用户输入账号密码后，它将记录的信息通过http请求方式发送到指定的网页。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到金山公司网站www.kingsoft.com下载新的升级包。



厂商： 爱德发集团（Edifier）
上市： 2004年8月
售价： 580元
附件： 音频连线、说明书、保修卡
推荐： 追求音质，同时又重视性价比的PC音频爱好者
咨询电话： 010-82853182

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

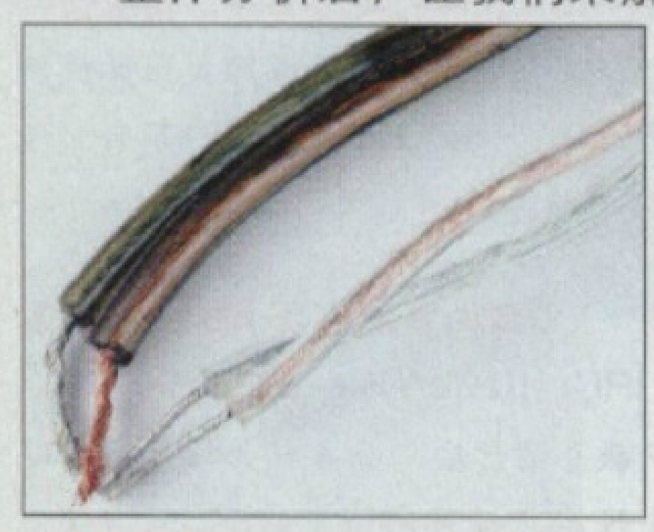
继承与革新——漫步者R1900TⅢ 2.0多媒体音箱

成熟代表着品质、稳定，经历数十年浸淫的技术或产品，在科技飞速发展的今天依然有着强大的生命力，只是或许已转变角色。在和X.1多媒体音箱的较量中，传统多媒体2.0音箱并没有快速地颓败，反而稳步发展，形成了固定的用户群。

2.0音箱又被称为书架箱，随着“立体声”概念的出现得以广泛流行，它通过左右两个声道发声来营造立体效果，但2个音源显然无法表现来自四面八方的声音效果，从而出现了随后的多声道系统。除模拟逼真的立体效果外，我们还要求得到准确的声音（也可理解为“音质”），对它的评判主要通过一些技术指标如频响、谐波失真等。

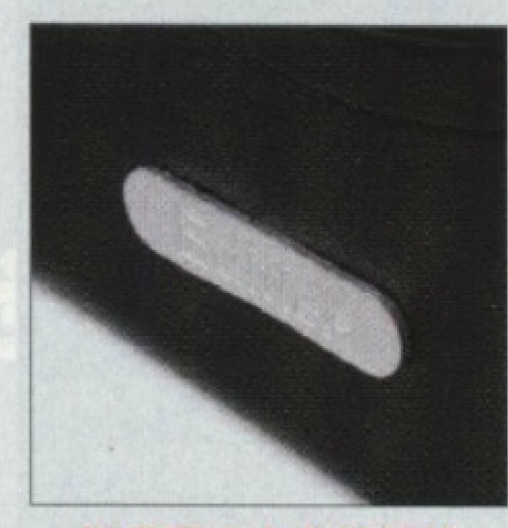
当这些要素综合起来时，人们发现，环绕效果和音质对“还原真实的声音”来说都很重要，但要做到和做好并非易事，因此在合理的成本范围内要有所取舍：用相同成本制造一对音箱和制造4个（或6个甚至8个）音箱，单个音箱得到的“照顾”显然是有差别的。因此，2.0音箱始终在市场上占据一席之地，特别是中高价位产品，一大批音质出色的产品让用户难以取舍——低端X.1还是高端2.0？我们认为应依据个人爱好和用途进行选择，如果你喜欢悠扬的长笛或甜美的女声，选择低端X.1无疑是资源的浪费。

整体分析后，让我们来解读一下具体产品。最近漫步者送测了最新的R1900TⅢ音箱，熟悉漫步者系列的朋友一定不会对2年前的R1900TⅡ感到陌生，作为R1900系列的最新产品，R1900TⅢ受到了音频玩家的广泛关注和期待，这对厂商提出了较高要求。毕竟要在不大幅提高成本的条件下，做出一款较R1900TⅡ更优秀的2.0音箱并不容易，音箱各方面设计都需要仔细平衡。



左边是R1900TⅢ附赠的音频线

R1900TⅢ的包装较R1900TⅡ在印刷质量有所增强，它的附件不多，但提供的音频线相当粗，资料说明是“1条100股的高品质喇叭线”，高质量的线能最大限度地降低信号损失。音箱总重达13kg，单箱体积较大，尺寸为172mm（宽）×296mm（高）×215mm（深）；箱体为全黑色，木质结构，制造工艺和R1900TⅡ相比没有太大变化，依然保持了较高水准。同时我们也发现一些不足，例如面网上的金属铭牌做工较粗糙等。



做工不太专业的铭牌

主箱体后方为输入/输出端口，提供了A、B两组音频输入，对于有多音源的用户来说是一个好消息；R1900TⅢ的散热片相当大，这也反映出它较大的功率。音箱连线摒弃了以往常用的蝴蝶夹，采用接触性能更好的接线柱（但做工不算太好），加上高品质音频线，R1900TⅢ在输入/输出部分较R1900TⅡ有明显改善；副箱的接线柱呈一定角度上倾，方便用户接驳。



副箱的接线柱呈一定角度上倾

扬声器是音箱的灵魂，它们对音质、音色取向的影响非常大，因此厂商选择时往往相当慎重。为PC设计的2.0音箱主要包含高频和低频扬声器两部分，兼顾性能与成本。R1900TⅢ采用的扬声器都是自己设计的，1英寸的高频扬声器型号为1NT，振膜采用进口丝膜，防磁设计。我们注意到，R1900系列高频扬声器一直采用软球顶设计，其振膜较柔软，制造材料包括丝绸、蚕丝、人造纤维等，这类扬声器音色细腻柔和，某种程度上能对中频进行一定补偿和修饰，这在之前的R1900TⅡ上已体现得非常明显。



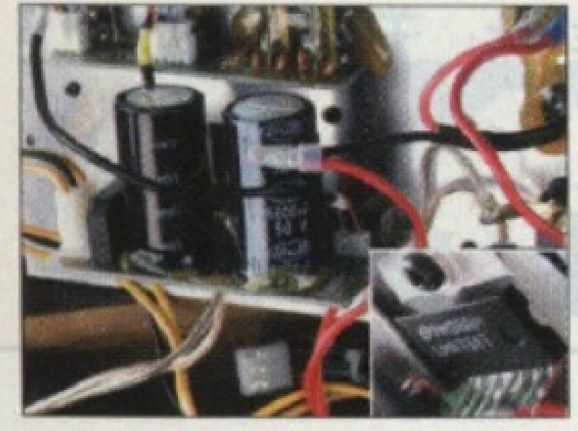
高频扬声器1NT

R1900TⅢ的5英寸低频扬声器为F50NT，采用对称磁路长冲程设计，振膜为复合材料，由棉线编织而成，表面涂有特殊涂胶（R1900TⅡ采用的是羊毛盆，音色有明显不同），防

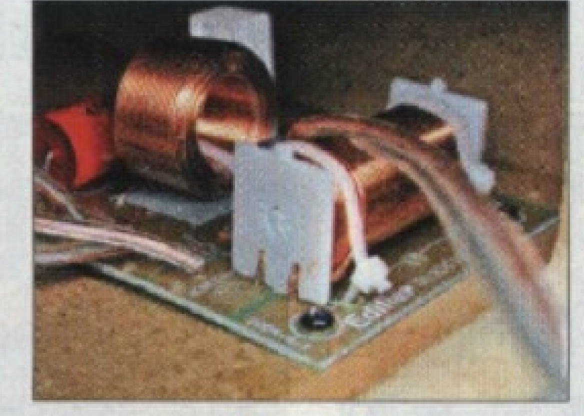


低频扬声器F50NT

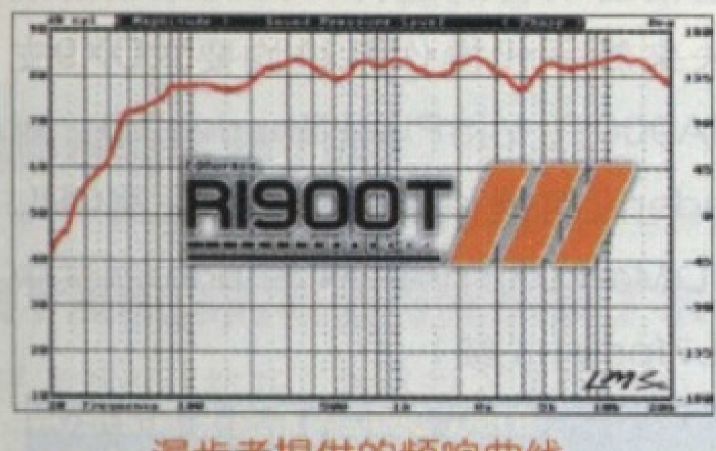
磁设计。低频给人以动力澎湃之感，容易吸引听者注意力，低频量感主要取决于扬声器推动的空气体积，体积越大量感越强。目前厂商主要通过两个方面来提高扬声器推动空气的能力——增大口径或增大运动冲程，对于多媒体音箱而言，一味增大口径尺寸并不可取，因此众多中高档音箱大都通过采用长冲程扬声器来提升低频效果。


功放电路，右下角是功放芯片

内部线路部分，R1900TⅢ采用了和R1900TⅡ一样的免前级运放设计，并进行了一定改良。这让放大器部分结构变得相对简单，虽然对这类设计有不少怀疑的声音，但R1900TⅡ表现出的效果的确不错。音响领域有句名言："不管它是用什么东西造出来的，不管它看上去有多简陋，只能它能发出完美的声音，就是最好的！"成功经验促使爱德发在R1900TⅢ身上延续以往的设计。它的功率放大器采用国家半导体的LM4766芯片（功率为80W），大功率不仅能提供强劲的动力，对保证更低的失真率也有积极作用，爱德发将R1900TⅢ的功率标注为60W（30W×2）。


分频器

R1900TⅢ采用成熟的无源LC分频器，相对于那些电容"分频器"，它能真正做到各频段的信号输送到对应的扬声器单元。分频器需针对扬声器做非常仔细的调整，理论上每个音箱的分频器都要单独调整，但对于这个价位的产品显然不可能。爱德发介绍说，研发过程中聘请了著名设计师Phil Jones对分频器进行了反复调整，从厂商提供的频响图看，音箱在80Hz～20000Hz之间还是取得了较平顺的曲线。当然，厂商提供的资料仅提供大家参考，还得看具体产品的表现才能作出判断。



漫步者提供的频响曲线

普通2.0多媒体音箱，一般主副音箱内体积是不同的，因为主箱内还放置了功放、变压器等设备。容积上的差别会造成音质上的差异，对中、低频的影响最为明显，其实改善的方法很简单，R1900TⅢ采用了等容积设计，就是放入一些圆形密度板（称为减容器，通过计算确定数量），可使两只音箱的声学结构趋于平衡。

试听前，我们使用AXAudio.net开发《AX-煲箱宝宝》及数张测试用碟，对R1900TⅢ进行了长达2天的"煲箱"，使其达到较好的稳定工作状态。试听中使用黑金Ⅱ 5.1 Value Fine声卡，该卡能还原出较真实的乐声，且在44kHz和48kHz的采样下表现同样优异。

R1900TⅢ的信噪比非常出色，最大音量状态下须将耳朵贴近扬声器才能听到极其轻微的噪声，相对于R1900TⅡ这是很大的进步。我们《AX-煲箱宝宝》生成正弦波进行频响测试，实测频响范围在80Hz～16000Hz之间，如放宽听觉要求，下潜范围可至40Hz，基本令人满意。

高频（4000Hz～20000Hz）基本上是泛音区，实际很少有乐器能企及（电子乐能人为制造出来），R1900TⅢ能上探的16000Hz已接近人耳极限。试听乐曲主要包括古筝《出水莲》、《高山流水》及测试碟中经典的"碎玻璃"声。R1900TⅢ的高频表现可圈可点，一改过去R1900TⅡ高频不高的缺陷，而在和稍高价位（指800元左右）同类产品的对比中，其高频的"高"虽不算突出，音色却显得很有特色，温和细腻，解析力也相当不错，相对其前辈有了很大提高。

中频（160Hz～4000Hz）是人声对应的频段，因此人耳也最为敏感，测试曲目包括《渡口》、《达阪城的姑娘》及《偏偏喜欢你》等。R1900TⅢ的中频表现优异，女声清亮、男声厚重，音色较为温暖，但和R1900TⅡ偏暖的音色有明显区别，属于2种风格。设计者对低频扬声器的选择（特别是复合盆材料的选择）使得R1900TⅢ较前辈更加硬朗，适用面更广，同时伴随着功率的增大，音箱在动态范围及瞬态上有很大提高，直接反映出来就是音乐的细节更丰富，突如其来的节奏、量感的变化演绎自如。看来爱德发在吸取了用户对R1900TⅡ的反馈意见后，在产品发展方向上显然作了一些调整。



主音箱背面

低频（20Hz～160Hz）对音箱同样是严峻考验，严格意义上"低于50Hz的频响指标"并不容易达到，因此严肃的设计者宁愿砍掉掺杂着不良元素的低频信号。我们的测试曲目选择《加州旅馆》曲首鼓乐部分及闫学敏《炎黄第一鼓》中的《鼓诗》，R1900TⅢ的低频也有长足进步，下潜深度虽不是很低，但在测试值（上面提及的80Hz）范围内，力度、瞬态（速度感）都有不错表现，音色变化同样较明显，原因我们在中频部分已阐述。

工程师点评

长时间的试听让我们对漫步者R1900TⅢ有了清晰而深入的了解，如果说R1900TⅡ是一款个性十足的音箱，那么R1900TⅢ就是一款表现力很强、适应面更广的产品。它相对于前代产品的进步是全方位的，综合了革新与继承，值得喜爱音乐而又注重性价比的用户一试。

厂商： 七彩虹科技
上市： 2004年8月
售价： 999元
附件： 说明书、相关连线、视频音频扩展卡、I/O挡板、质保卡等
推荐： 商业办公、教育领域用户
咨询电话： 0755-82031118

炫目度：
口水度：
性价比： 羊 羊 羊 羊



集成显示核心最强音——Intel 915G芯片组

作为i865G的换代产品，Intel 915G整合芯片组支持LGA775 P4、800Mhz前端总线，支持DDR2/DDR内存及PCI Express，搭配ICH6系列南桥，面向未来的主流商业和家庭用户。七彩虹最近推出的915G主板（C.M915G）采用Micro-ATX结构，布局紧凑，4条DIMM插槽支持最高4GB的DDR533/400内存，提供了3条PCI、1条PCI Express X16，ICH6南桥支持8个USB 2.0、1个ATA 100及4个SATA接口；此外它还通过VT6307L、TRL8100C芯片提供IEEE 1394（2个，扩展插针）和10/100M网卡。

8声道输出接口

值得一提的是，这款主板通过板载ALC880 Codec配合ICH6提供了8声道输出，从而支持新的HD Audio规格。它的BIOS设置项目不算很丰富，缺省状态下开启了智能风扇控制，CPU温度较低时风扇会减速甚至停转，以降低噪声。测试采用Prescott P4 3GHz*、Kingmax DDR400 256MB×2、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1；对比系统为Intel原厂D865GB主板。

主板/项目		七彩虹C.M915G	Intel 865G
SisoftSandra MAX3	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4515/4501	4404
SYSMark 2002总分		313	310
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	45	48
视频压缩（秒）	FlaskMpeg 0.7.8.39 +Divx 5.05	94	110

***注：** 为与i865G进行对比，我们将3.6GHz P4降频到3GHz进行测试。

由于显示驱动和CC Winstone2004的个别项目有兼容性问题，i915G主板使用内置显卡时无法完成其中视频内容创建部分的测试。在内置显卡占用了32MB内存的情况下，915G主板在整体性能上仍稍领先i865G主板，排除CPU架构优势（i865G主板采用Northwood P4 3.0C），芯片组性能的提升功不可没。

i915G集成了Intel的新一代图形显示核心——Graphics Media Accelerator 900（简称GMA900），它放弃了该系列过去“Extreme Graphics”的命名，暗示其设计理念及性能上都有很大改变。事实上测试成绩表明其与低端独立显卡间的差距已很小，完全可在办公、教学等场合替代后者，节约成本。

GMA900具有4条像素渲染管道（核心频率333MHz），虽然部分资料显示它并非“4×1”而是“1×4”（1条渲染管道，一次可处理4个像素单位），但测试中其单纹理/多纹理填充率为1142.5/1278.4（MT/s）*，因此我们认为“4×1”结构更为可信。支持DirectX 9是GMA900另一大特色，Intel跳过DX8是相当明智的选择，无论最新游戏还是微软未来新一代操作系统均要求DX9支持。但GMA900只支持Pixel Shader 2.0，对Vertex Shader没有提供硬件级支持，需CPU模拟（在3DMark03的Vertex Shader测试中只取得了2.7fps的成绩）。

显卡/项目		915G内置显卡	865G内置显卡（Extreme Graphics2）	RADEON 9100 Pro IGP
3DMark2001 Pro SE	1024X768/32bit	5076	2619	4910
Quake III v1.32	HQ 1024X768	107.1	55.9	84.2
3DMark03	1024X768/32bit	1214	N/A	N/A

晶合实验室测试联盟
intel ABIT升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

工程师点评

在与Extreme Graphics2及RADEON 9100 Pro IGP的对比中，GMA900全面胜出，它相对于自家上一代产品的性能提升近一倍，同时还拥有支持DX9的优势，前景明显更好。而本次测试的七彩虹C.M915G主板是目前集成主板中性价比较为突出的一款，表现也非常稳定，测试中出现的个别问题并非主板本身引起，相信Intel会通过驱动更新加以解决。P

毒霸所有老用户均可在线升级到增强版　　www.kingsoft.com　db.kingsoft.com

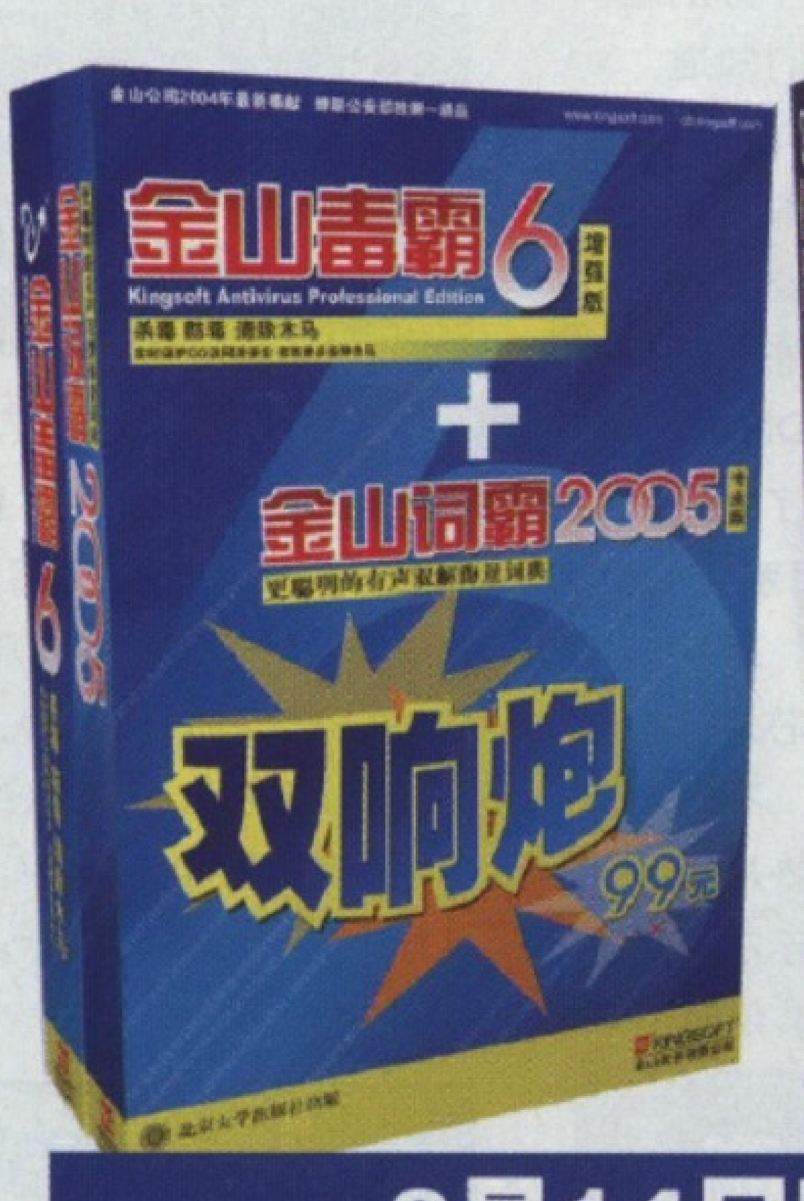
防病毒 杀病毒 清除木马 实时保护QQ及网游安全 强力有效查杀各种木马

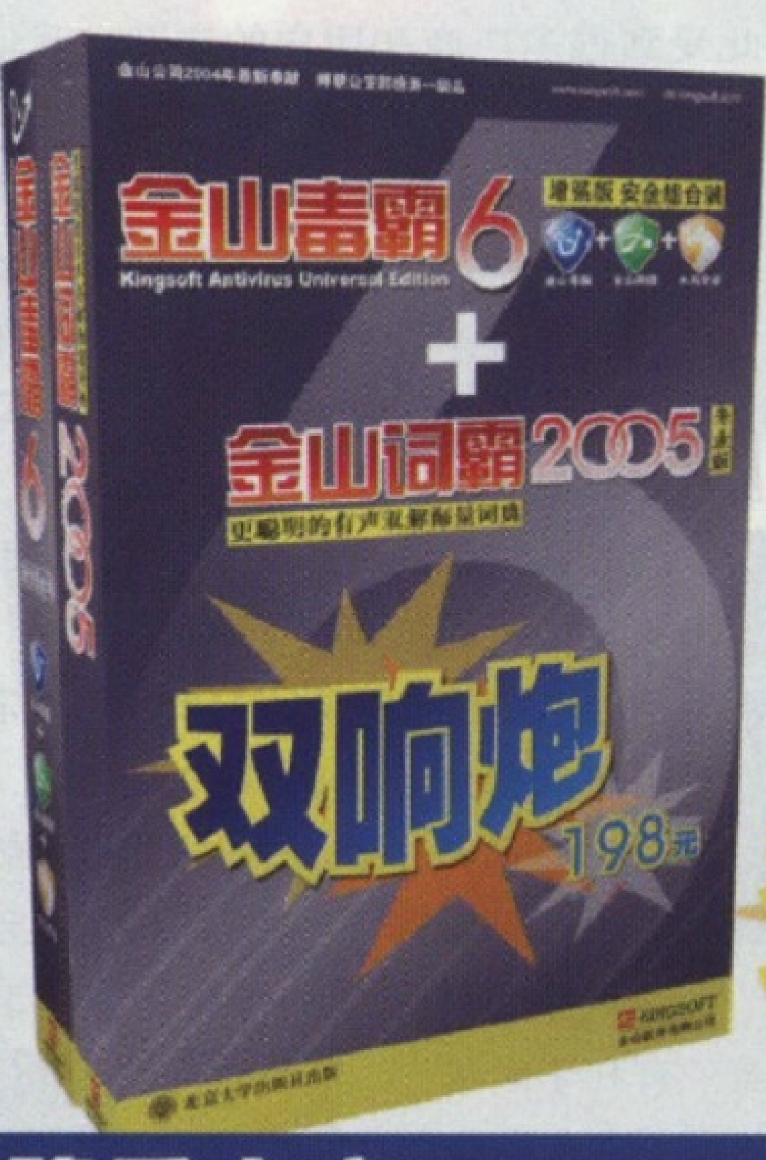
金山毒霸6 增强版

安全组合装＝



＋金山词霸2005 专业版







8月14日隆重上市





你的机器感染木马了吗？

据调查72%的电脑感染过木马(据17173、金山联合调查)

若有如下现象你的机器可能感染了木马

- 览浏器突然自己打开，并且进入某个网站。
- 突然弹出警告框或者是询问框，问一些莫名其妙的问题。
- Windows系统配置老是自动莫名其妙地被更改。比如屏保显示的文字，时间和日期，还有CD-ROM的自动运行配置。
- 机器启动时异常缓慢，很长时间后恢复正常；鼠标指针时而没缘由的成沙漏状态；硬盘老是没理由地读盘写盘；光驱自己弹开关闭。
- QQ、MSN或者网络游戏的登录框连续出现两次，或输入了正确的密码后提示不正确。

木马专杀　保护QQ及网络游戏的账号和装备

木马清除　可清除15000多种网络游戏及QQ盗号木马

木马防火墙　监控程序进程、各种网络数据流，确保无可疑程序

木马库升级　全国20万网吧样本采集，众多专业游戏网站上报

经销商联系方式：

广州南软	020-87582989	南京德亿	025-84523993	骏网沈阳分公司	024-83960180	连邦成都分公司	028-85253270
江西飞天	0791-2177181	江苏连邦	025-3363636	骏网武汉分公司	027-5185402	连邦广州分公司	020-87514285
郑州赛乐氏	0371-3837801	哈尔滨瑞利	0451-86260102	骏网西安分公司	029-85534886	连邦上海分公司	021-63518910
河南连邦	0371-3843888	昆明威豪	0871-5107105	骏网昆明分公司	0871-5107563	上海引力	021-62153650
北京连邦	010-64421199	武汉连邦	027-87640183	骏网成都分公司	028-85455315	卓越网	010-63341233
北京正普	010-82671133	江苏太平洋科技	025-57923222	骏网重庆分公司	023-89084990	当当网	010-64248899
北京永兴四方	010-62581138	骏网上海分公司	021-63283645	骏网济南分公司	0531-8958403		
北京万众志和	010-82327435	杭州美迪骏网	0571-88994578	连邦西安分公司	029-85538903		
上海茂立	021-33040955	骏网广州分公司	020-61246080	连邦沈阳分公司	024-23966428		

金山毒霸网络版2.0(全网系统漏洞扫描　跨地区跨网域分级管理)　**隆重上市**　**诚招代理商　010-82325757**

发短信，售前咨询　短信格式：毒霸：咨询内容
发短信，购买金山公司产品　短信格式：金山：产品名称及数量，姓名，地址
→ 发送至6008(移动用户)或9008(联通用户)　详情请访问http://club.kingsoft.com

大型原创中华武侠网络游戏　《剑侠情缘网络版》请到jx.kingsoft.com　免费下载最新客户端



金山软件有限公司　地址:北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编:100083　总机:010-82334488　传真:010-82325655　金山数字娱乐公司:010-82318282　客户服务热线:010-82331816
网址:www.kingsoft.com　经销商订货热线:010-82325225/82325755　OEM业务热线:分机5121　集团购买热线:010-82325757　技术支持网址http://support.kingsoft.com　邮购地址:北京市9605信箱(100086)
欢迎邮购　邮资5元

KINGSOFT 金山软件有限公司

厂商：捷锐资讯（Jetway）
上市：2004年7月
售价：599元
附件：驱动光盘、说明书
推荐：普通3D游戏玩家
咨询电话：800-810-0195

炫目度：
口水度：
性价比：

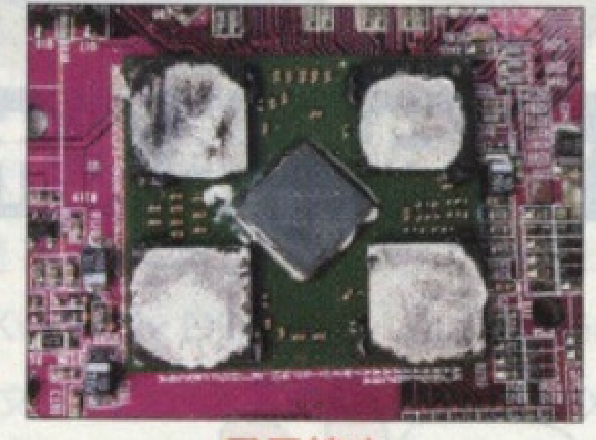
晶合实验室 魔之左手

移动芯片上桌——捷波9550移动版

ATI在笔记本电脑显示芯片方面一直有相当的优势，特别是其功耗较对手更低，因此受到很多厂商和用户的欢迎。我们知道，对于芯片生产商来说，基于同一核心的芯片一般都是在同样生产线上生产后，再根据测试结果进行分类的，而准备用于笔记本电脑的产品，当然是其中品质最好的部分之一，这样才能保证在较低的电压下达到设计频率，进一步降低功率和发热量。不仅CPU等产品是这样，显示芯片也是如此，例如代号M10的移动版RADEON 9600，其核心其实与桌面版的R9550/9600完全一样，只是采用了特殊的封装形式，因此完全可应用在桌面系统中。


移动显示芯片

捷波的镭霸“移动版9550”采用面向移动系统的RADEON 9550显示芯片。尽管用了发热量较小的移动版芯片，不过它还是安装了一个表面积很大的散热片，揭开散热片可看到下方的ATI移动显示芯片的组件。它采用显存和核心统一封装的形式，上方用硅胶粘贴金属盖，有利于散热。将金属盖撬开便可看到组件的具体情况，其中央为倾斜45度安装的显示核心，4个角上安装有4颗Infineon（英飞凌）3.3ns的DDR SGRAM，颗粒容量为128Mb（16MB），位宽32bit，构成128bit显存位宽，总容量64MB。


显示核心

它采用紫红色的PCB板，板型较同等级显卡明显小得多，板卡表面也显得很空旷，这主要是因为PCB上只有供电和信号输出电路，没有一般显卡必备的显存芯片及针对显存和显示核心的大量辅助电路。

显存

我们的测试采用P4 2.8C、Intel 865GBF主板、Kingmax 256MB DDR400内存×2、WD 1200JB硬盘。操作系统为Windows XP专业版+SP1，安装Intel主板驱动6.01.1002，由于最新的公版“催化剂”驱动程序无法辨认这款产品，因此我们采用了显卡自带的基于催化剂4.5的驱动程序。

虽然产品名称中有9550的字样，但其325MHz的核心频率与R9600标准版相同，显存频率则为440MHz，甚至比后者更高，因此这款捷波镭霸移动版9550的成绩超过桌面版R9550，与R9600相近也不足为奇了（**编者注：**相关成绩请参考本刊2004年16期《主流DirectX 9显卡游戏性能横向测试与优化指南》）。


表面看不到显存，显得比较另类。

项目/型号	捷波镭霸移动版9550
3DMark2001 SE	得分
1024X768	9977
1280X1024	7548
3DMark03	得分
1024X768	2708
1280X1024	1954
AquaMark3得分	21.07
UT2003 Bot-Match，fps	42.4
FarCry（最低细节），fps	92.5

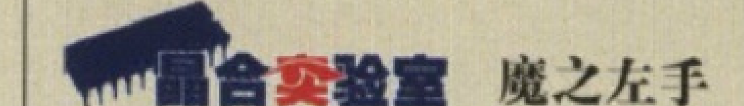
作为移动显示芯片，其发热量相对较小，显存核心连线较短、信号迟延和衰减较小等特点使其理论上拥有更好的超频能力。测试中其稳定工作频率可达到核心/显存频率360/520MHz，3DMark 2001和3DMark03的成绩分别提升为11038和3041。

工程师点评

尽管移动显示组件的价格比桌面系统的显示芯片+显存颗粒要贵一些，但因为PCB设计和做工的简化使其降低了成本，因此该产品仍有不错的性价比。

厂商： 华硕电脑（ASUS）
上市： 2004年8月底
售价： 待定
附件： DVI转VGA接头、S-Video连接线、分色输出连线、HDTV连接盒、软件及驱动、说明书光盘、游戏光盘
推荐： 中端游戏玩家
咨询电话： 800-820-6655

炫目度： 👁👁👁👁
口水度： 😋😋😋😋
性价比： 不详



PCI-E的中端力量——华硕AX 600XT

作为新的总线类型，PCI-Express可大大增强加快系统内各部件之间的信息流通，对显卡来说，PCI-E X16提供的更大带宽对高端处理芯片非常重要，可大大缓解其与CPU、系统内存之间信息传输的瓶颈；但对中低端显卡来说，更高的带宽意义其实并不大。不过为争取PCI-E的普及，并为其提供全面的解决方案，ATI和NVIDIA都发布了采用PCI-E接口的中低端显卡，ATI的RADEON X600（代号RV380）便是一款针对中端市场的产品。

RV380核心

X600实际上改进自RV350（即RADEON 9600），主要改进就是内置了PCI-E控制功能，因此两者的性能实际上非常接近。X600仅有4条拥有单材质贴图单元的像素流水线及2个顶点着色器，支持PS 2.0、VS 2.0及Hyper Z Ⅲ+、SmartShader 2.0、Smoothvision 2.1等特性（相关技术背景知识详见本刊过去的显卡评测专题）。X600采用0.13微米low-k工艺制造，目前公布的晶体管数量与RADEON 9600系列没有太大差别，仍然是7500万。

华硕推出的EXTREMe AX 600XT采用了X600系列中最高端的型号——RADEON X600 XT，其核心/显存频率为500/370MHz（DDR 740MHz）。它采用PCI-E X16接口，桔红色PCB板，配备特殊的涵道式散热片，同时为正面显存进行散热。这款显卡的正反面共安装了8颗现代2.2ns 8MB×16bit的显存颗粒，位宽128bit，总容量128MB。显卡板载ATI Rage Theater芯片，提供了VIVO功能，它没有D-Sub VGA接口，而是在DVI、和VIVO接口上方增加了一个分色输出接口。



接口

测试平台采用i915芯片组主板、3.6GHz Prescott P4、Kingmax DDR400内存256MB×2；操作系统为Windows XP Pro+SP1英文版，驱动采用ATI公版催化剂驱动4.7版（显卡）和Intel芯片组驱动6.01.1002（主板）。

测试成绩表

项目	NO FSAA	4X FSAA
3DMark 2001 SE总分		
1024X768	14227	8628
1280X1024	11328	N/A
3DMark 03总分		
1024X768	4155	2113
1280X1024	3023	N/A
单纹理贴图 (M Texels/s)	1107.8	N/A
多重纹理贴图 (M Texels/s)	1961.6	N/A
Quake III，fps		
1024X768	341.6	188.3
1280X1024	240.0	88.5
AquaMark3总分		
1024X768	28.2	23.31
1280X1024	21.68	12.08

尽管性能可能不如"传说"中的RADEON X800 SE，但作为RADEON X600系列中最高端的产品，华硕EXTREMe AX 600XT完全可应付目前的大部分3D游戏，只是在打开各向异性过滤（AF）和抗锯齿（FSAA）功能后性能下降明显。

EXTREMe AX 600XT提供了Game Face Live、Smart Cooling和SmartDoctor等华硕显卡的特色功能，并附赠了大量游戏和软件，包括《杀出重围2》（Deus Ex2:Invisible War）、PowerDirector 3DE、ASUS DVD XP、Cool3D和MediaShow SE 2.0等。

工程师点评

华硕EXTREMe AX 600XT提供了丰富的功能和不错的性能，但XT版芯片的成本较高，在改进生产工艺、降低成本前仍然很难进入主流市场，而一般喜欢尝新的用户可期待RADEON X600系列的其他产品。





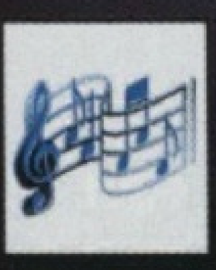




弹旋开盖设计
水平90度自动切换拍照模式
65536色TFT176 x 220高清晰真彩屏幕
感应韵律 / 来电情景灯光
欲了解更多，请访问 www.motorola.com.cn / V80


支持蓝牙耳机及
蓝牙无线车载免提


预置精彩K-Java
应用《MOTO时钟》


预置MP3铃音
许巍《时光》

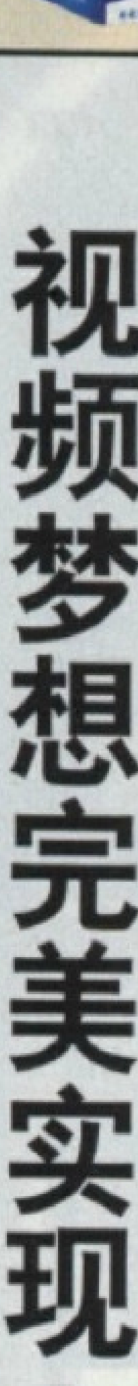


厂商：北京友立创新科技有限公司
上市：2004年8月8日
售价：199元
附件：使用手册、用户注册卡
推荐：多媒体爱好者
咨询电话：010-62634799 021-64394758

炫目度：
口水度：
性价比：



蓝雪





目前越来越多的家庭和个人开始拥有数码摄像机，拍摄出的视频与照片相比麻烦在于需要特殊的工具导入和剪辑，如果你并非一个专业人士，那么一个好的视频工具将让你省时省心，友立（Ulead）出品的“会声会影”系列就是一个不错的选择。

送测产品为《会声会影8》赠送版。安装过程与其他软件相似，如果你没有安装Indeo编解码器，程序会提示安装，这是程序运行时需要用到的。光盘里还附赠了Ulead Cool 3D 3.5中文完整版，另外还有一些视频播放器和编码器。安装完成后可以看到程序附带了一个单独的DVD光盘镜像刻录程序。

“会声会影”相对于“MediaStudio Pro”而言，是一套为个人及家庭所设计的数字影片剪辑软件，但功能并不因此有什么减少。软件对系统的要求较高：800 MHz或以上CPU、256MB内存（视频编辑采用512MB或更大容量），居然还要求显示器分辨率为1024×768以上。不过现在也不难办到。软件功能分为捕获、编辑、效果（转场）、覆叠（重叠影片）、标题、音频、分享七大块，统一在一个界面上，可一气完成DV制作。

图1

软件新增“向导”功能，适合于视频编辑的初学者，通过3个步骤就可以完成影片制作，有大量预设样式可供选取，但所能做的只是在预设的影片剪辑中间插入视频或图片，其他的仍然需要在视频编辑器中进行。编辑器沿用了《会声会影7》的界面设计（图1），其菜单按照一般视频编辑步骤的顺序排列，从采集到编辑到刻录VCD、DVD光盘都可轻松完成，完全流水线操作，这也是和专业版的区别所在。由于其定位是娱乐应用，易用性非常重要，会声会影系列一直做得不错。

《会声会影8》软件提供了大量特效和素材，包括13组113种转场效果，这些特效能满足大多数情况的需要。其右上的素材库会根据你所编辑的对象自动切换到你可能用到的分类，体现了贴心的设计思想。时间轴3种视图：故事板视图、时间轴视图、音频视图，但只有时间轴视图含有最多的内容，用得也最多。软件最大的特点是字幕的制作异常简单，类似Flash，可以用鼠标拖动改变字幕位置，比起专业版要简单得多，而且还可以套用76种生动活泼、动感十足的标题动画，看起来比专业版还要出色。

《会声会影8》还有不少新的改进，如

画面特写镜头：可自由设定移动路径与扫描相片画面，并可局部放大特写镜头。

完整支持捕获格式：可直接捕获DVD、VCD、WMV、ASF、DV类型-1、类型-2、DivX等，以及16:9宽银幕影片文件。特别是DivX格式，将为用户节省不少硬盘空间，而几乎不损失影片质量。

新增的滤镜、效果、对象和边框：新增了大量的对象、边框和效果，如摇动和缩放、相册样式的转场等。新增滤镜，如：“发散光晕”可以让你的影片产生梦幻般的景像；“双色调”最适合用于“倒叙”场景。每个效果都是可自定义的，你可以微调视频素材，获得最满意的结果。

自动音乐生成器：内置的自动音乐生成器可编排出与场景的区间和情境完美匹配的乐曲。

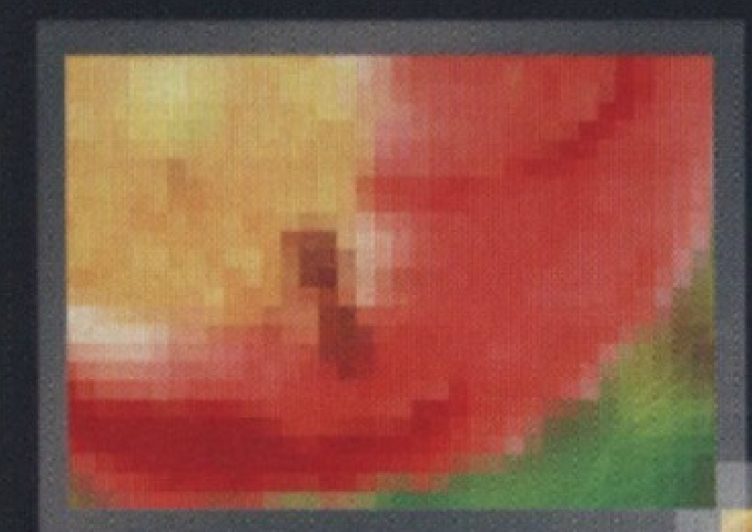
成批转换：可一次将多个视频文件作不同格式转换。

程序带有详尽的简体中文帮助文档，光盘也附带有厚达195页的使用手册。

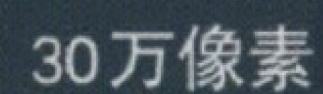
工程师点评

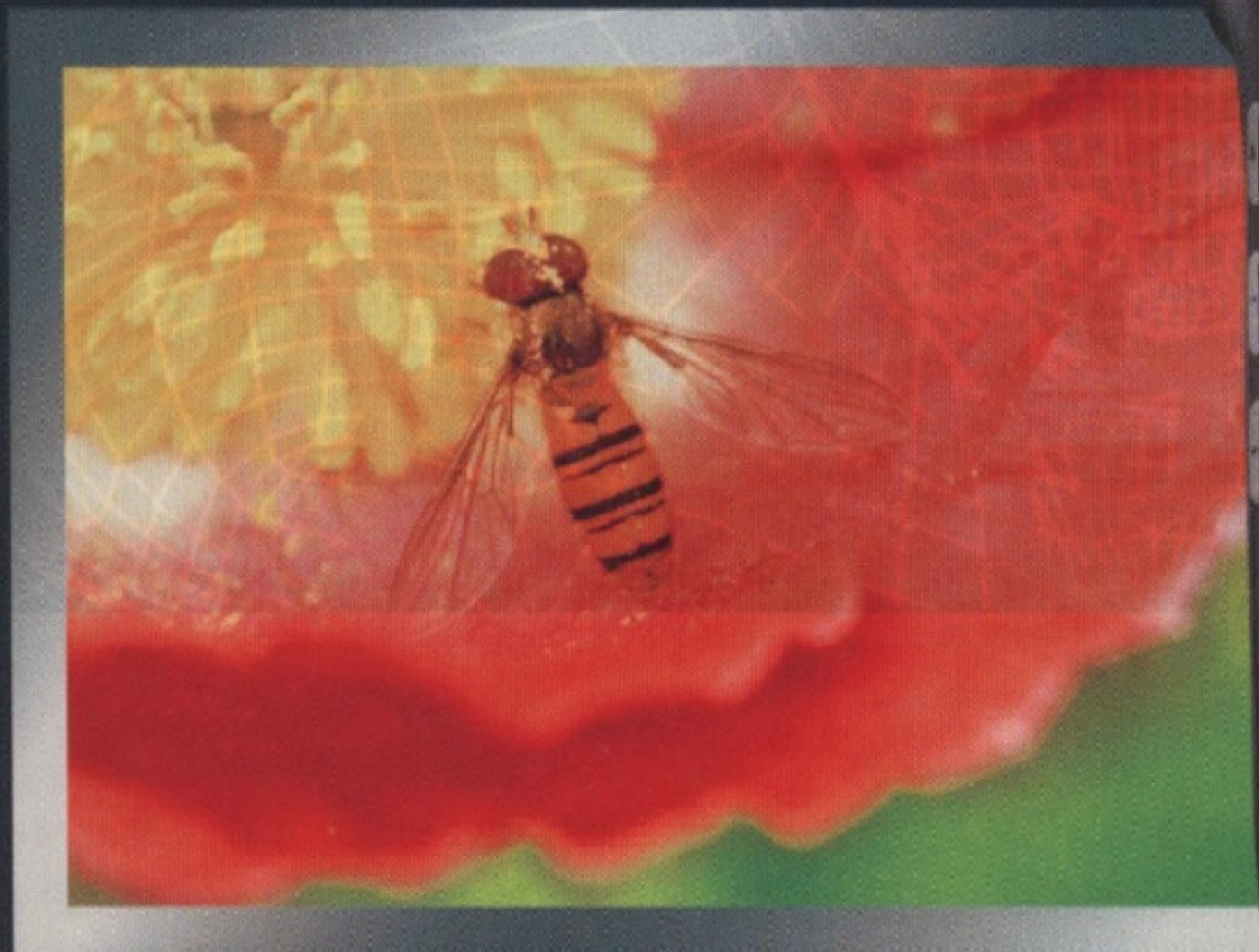
《会声会影8》作为一款面向非专业人士的软件，做到了好用、易用，而功能也较强。如果你有数码摄像机，那么《会声会影8》将与你完美配合，做出精美的视频供欣赏；即使用相片也可以做出精美的相册。生活在数码时代，这么一款软件可以说物有所值。

MOTOROLA
智慧演绎 无处不在



11万像素







120万像素

MOTO 百万吸引力









陨石黑 水晶紫 深海蓝



内置120万像素数码相机



26万色TFT高清晰真彩内外双屏显示



三维动画菜单



预置2款三维动画Java游戏

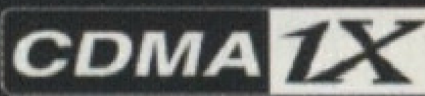


64和弦铃音

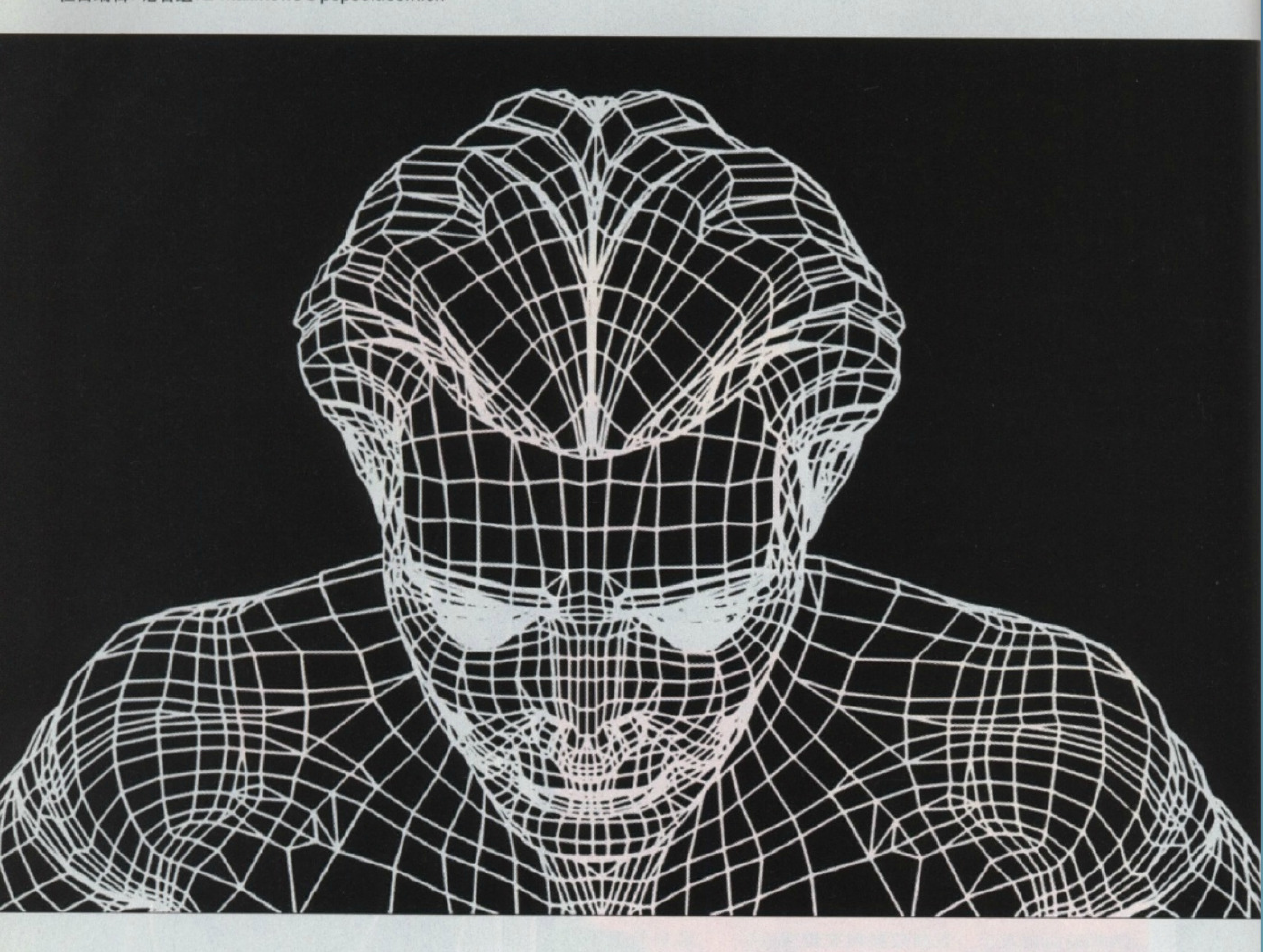


支持短片摄录

V820



外在气度不凡，内在别出心裁。全新V820 CDMA 1X手机，为追求细节的您，展现视像新典范，方寸之间，梦幻成真。



2004年4月份，我曾经为了报道获得ISEF大奖、有资格观摩诺贝尔颁奖典礼的上海少年朱元晨而采访了英特尔（中国）公司的总裁陈伟锭。他给我讲了一个故事。在英特尔组织的中国地区选拔赛上，当大幕已经落下，参观者和参赛者已经逐渐散去的时候，他看到一个少年站在某个展台的电脑之前手舞足蹈，乐不可支。他身上的证件和展台的编号表明他就是这个作品的作者。当时陈伟锭总裁就对身边的工作人员说："如果他能去美国，我觉得他一定能够获得最高的大奖。"那个少年就是朱元晨。我追问陈伟锭先生当时为什么会有那样的判断，他告诉我：中国人的聪明才智是举世闻名的，遗憾的是行为的目的性太强而忽视了过程。所以很多聪明的孩子在达到自己的目标之后，就失去了方向和动力，最终停顿下来。而显然这个少年不是，他不会满足于自己的作品，他是在享受自己的创造。如果是为了追求一种乐趣，那么他的追求就永远没有尽头，所以他的动力是不会衰竭的。这样的人，即使一时不会获得显著的成绩，未来也会成大器。当然，是否成大器也许他们根本不在意，因为他们的人生乐趣可能根本不在那里。

相信很多人都曾经有类似的梦想：快乐的享受工作，实现自身的价值，并且——从而拥有物质条件优越的生活。请原谅我这个俗人为崇高的梦想添加了一个很物质的内容。不过身处高度商业化的现代社会，相信绝大多数人也会有同样的选择。爱因斯坦的确很伟大，但是如果能像比尔·盖茨一样在实现梦想、改变世界的同时，自己也过上衣食无忧的富裕生活，岂不更是锦上添花？

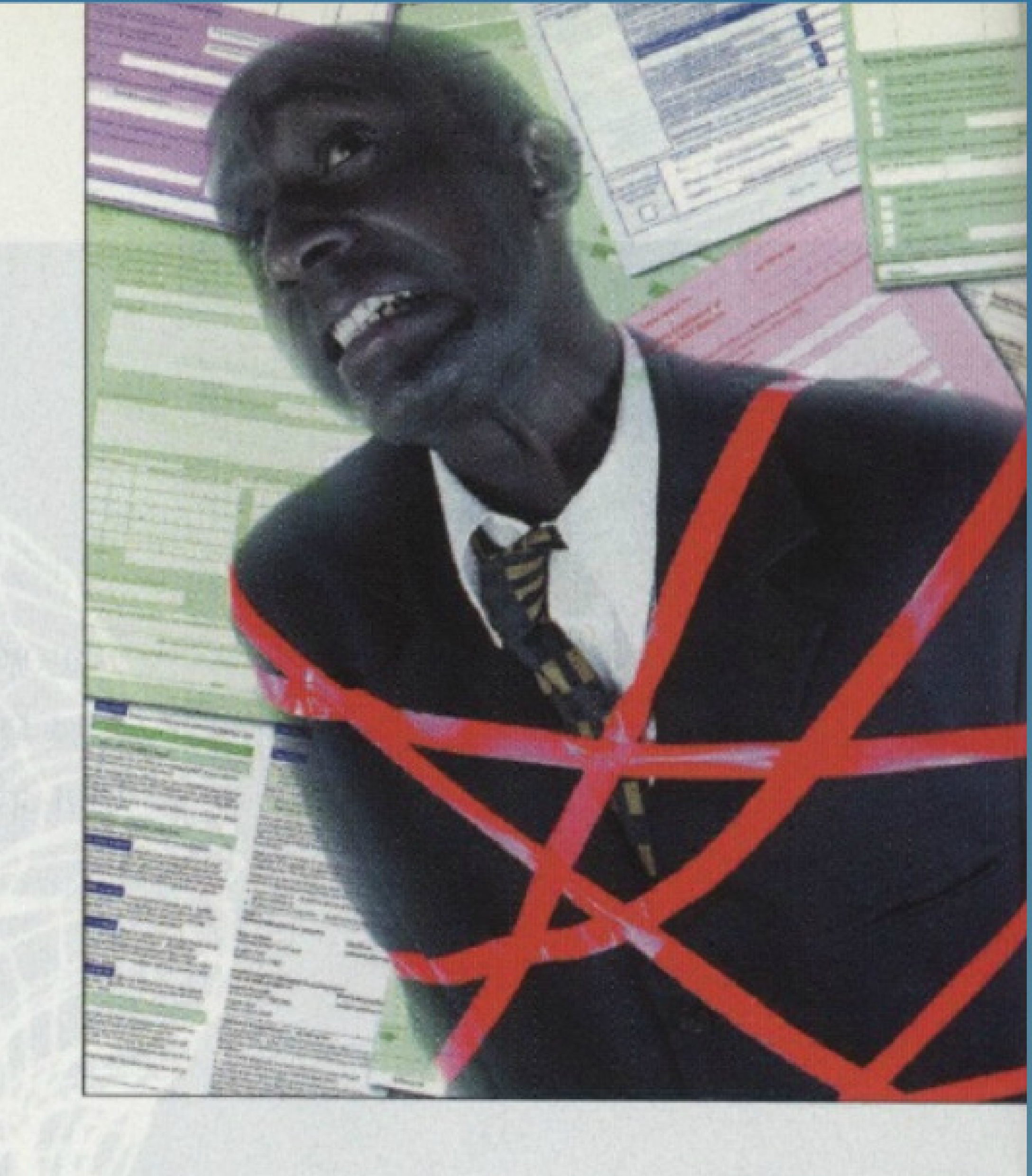
有这样一群人，他们用0和1在比特空间建造出了一个全新的精彩世界，他们是那个世界的创造者。不过与创造真实世界而被众生顶礼膜拜的诸神相比，他们却处于另一种截然不同的境遇，他们的命运，并不是掌握在自己的手里。

上帝也困惑

■本刊记者 冰河

说到比尔·盖茨，这个依靠Windows程序引领世界走入信息时代的美国富翁，相信他是激励很多人投身IT的因素之一。而其中很多人也选择了和他相同的道路，做一个程序员。记者本人当年也曾有类似的向往，虽然后来限于天分不得不放弃了这个对自己很没有前途的方向，但很长时间内，程序员这个名字在我眼中总是闪烁着耀眼的金光。而在大众的印象中，他们是神奇而骄傲的一群人，享有高出普通员工的薪水，谈论着高深莫测的技术话题，即使如米特尼克、陈盈豪等给网络世界带来巨大损失之辈，在谈起他们时人们更多感叹其天才的构思和精湛的编程技术。在盖茨、李纳斯等正面典型的感召下，互联网10年以来众多有志青年如过江之鲫，群鸦赴水，义无反顾地投奔于程序员的队伍，推动着中国软件行业的发展。根据信息产业部经济体制改革与经济运行司的统计数据，2003年全国软件行业从业人员总数约62万人，全行业共完成软件与系统集成销售收入1633亿元，其中出口20亿美元，各占全国电子信息产业销售总额（18 800亿元）及出口总额（1421亿美元）的8.7%和1.4%。10年以来取得了巨大的进步。

然而，在行业发展看上去蒸蒸日上的同时，程序员这个追梦一族的群体却渐渐失去了从前的意气风发，论坛中、媒体上看到的更多是“工作辛苦、前途无望”等类似的怨言。现在的程序员到底经历着怎样的辛酸和磨砺？他们的工作和生活是怎样的？他们还保持着曾经的激情和勇气么？是什么原因让他们身上的光环渐渐消逝？无论读者还是记者本人，都渴望知道事情的真相。



IT民工……

“编程日当午、汗洒键盘鼠。代码写完日，全组人入土。”

这是一个接受采访的程序员在记者发出的调查问卷上附送的一首打油诗，诗后他还特别加以注释：“这个‘午’不是正午，而是午夜，作为程序员，昼夜加班连续工作是很正常的现象。”

也许这只是一个玩笑，程序员工作辛苦，这是业内公认的事实。事实上，不计成本不惜时间地为了解决技术难题而通宵达旦，一直以来都是程序员隐隐自豪的一种行为，采访中一名10年前就参与程序开发工作的人士就表达了这种自豪感。“普通人难以理解我们这种看上去不要命的疯狂行为，那个时候，我们完全被一种热情推动着，如果不能解决问题，那就是我们的耻辱。我们可以不惜任何代价，与任何可能帮我们解决问题的人探讨，尝试每一种可能解决问题的方法。而当找到了Bug，程序正确运行完毕的那一刻，所有参与的人都会从心底里发出欢呼，因为我们做到了一般人做不到的事情。大家会出去聚餐，喝着酒谈论着过程中的症结，享受成功的喜悦和成就感。简单地说，辛苦的工作并不是为了金钱，不考虑代价的付出，可以向周围的人证明程序员是一群精神上的贵族，他们有高出常人的追求。是物欲化都市中一群特立独行的人。那时做一个程序员，不仅仅会有高出常人的收入，更重要的是他可以向周围的人宣布，他将做一个与众不同的人，过一种与众不同的生活。他将享受到肉体上的折磨和精神上的超越，他有机会像盖茨和李纳斯一样，再次改变这个世界。”

仅仅是这段话就足以激励一个热血青年投身于编程事业中，当年那段岁月中所燃烧的激情便可以想象。不止一个程序员在接受采访的过程中缅怀当初的日子，不过他们最终都不会忘了加上一句“当然，那都是过去的事情了。现在对我们来说，‘写代码的IT民工’这个称号似乎更适合一些。”

是什么原因使这种精神上的优越感崩塌，以至于他们现在自诩为“IT民工”呢？

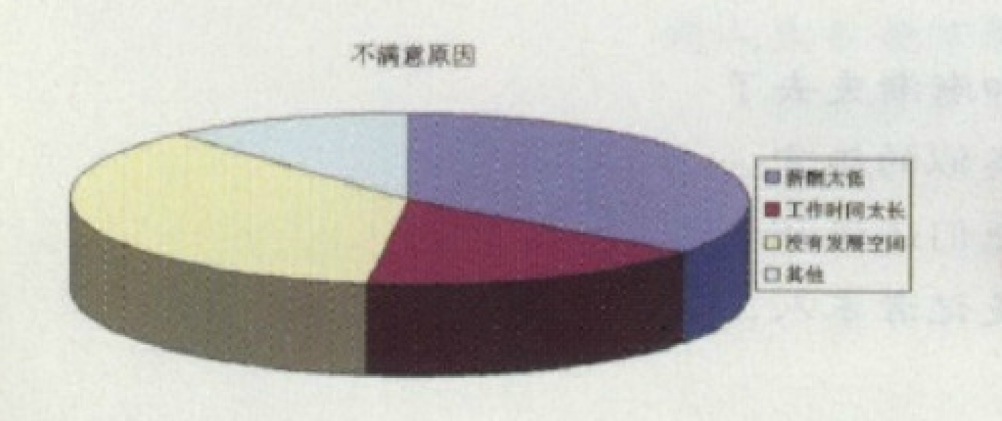
陈卫方，男，29岁，医学本科肄业，曾在中软、红旗等多家国内知名软件企业内工作，具有8年工作经验，目前就职于某外资软件企业担任项目经理。作为一个医学世家出身，却违背父母意愿走上代码撰写者道路的程序员前辈，他对历史与现实的落差有更深刻的感受。

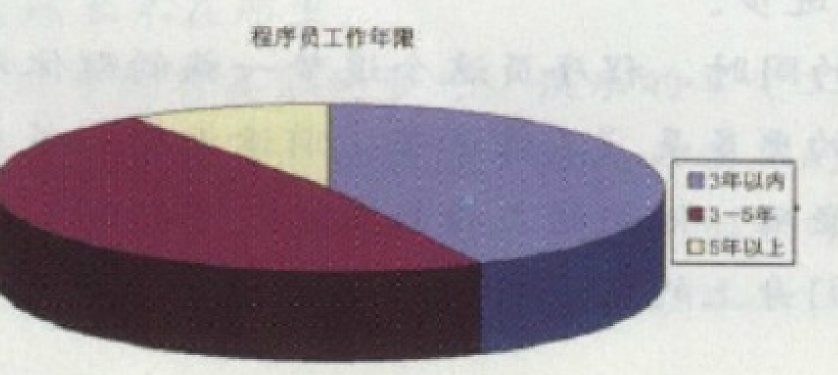
“理想是不能用来出卖的。”他用这样一句话作为开始，一点点解答记者提出的疑问。

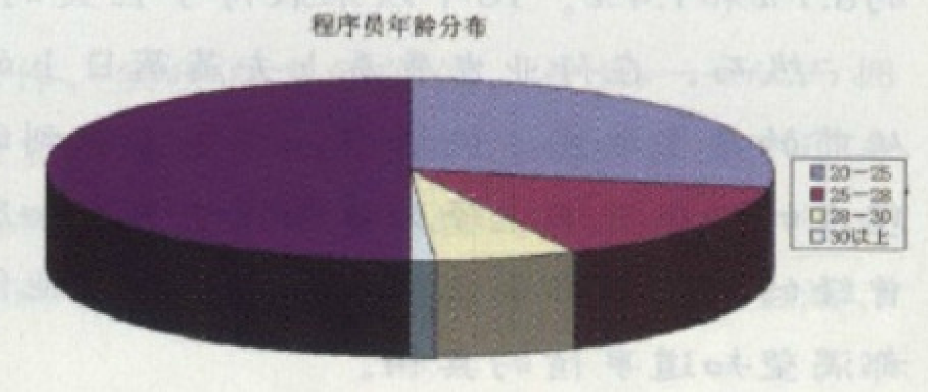
“不计名利搞软件开发的那种氛围，当年的确存在，不过事实上它消失得远比众人感受的快。很多人进入行业之初的确抱有很高甚至说是很崇高的希望，因此出现类似活雷锋一般献身的热情很常见。但现代社会终究是一个商业化的社会，软件作为一种商品，如果没有人购买，甚至没有人使用，那么没日没夜写代码、找Bug的意义又何在？如果比尔·盖茨的Windows当初不为人所接受，那么他现在恐怕也不过是芸芸众生中的普通一员，又会有谁知道他呢？大家都看到了站在金字塔尖上的人，而没有看到塔下的累累白骨。像菲利浦·卡兹（美国程序员，ZIP格式的创立者）那样成绩卓著却潦倒死于汽车后座的人，无论国外还是国内，都不在少数。”

随后，陈卫方向记者进一步解释：行业兴起之初，程序员往往只注重自己作品的系统功能和兼容性等技术特征，但对市场缺乏必要的认识和关心。而在现代商品社会中，如果不能实现其商业价值，那么再好的作品也没有用。对于一个成功的IT企业来说，技术和经营是其发展的两条腿，软件企业也不例外。就像微软的成功不仅仅是盖茨一人的功劳，鲍尔默也功不可没。可惜程序员这个职业在中国兴起的时候，商业化这个概念在中国还并未被广泛接受，行业过分夸大了技术对行业的推动作用，忽视了商业运营的概念，仿佛有了领先的技术就能通吃天下。大家都曾经经历过那个泡沫年代，对此应该都有所感受。所以泡沫崩裂之后，程序员在行业中的地位迅速下降到应有的水平，也打击了很多人的信心。

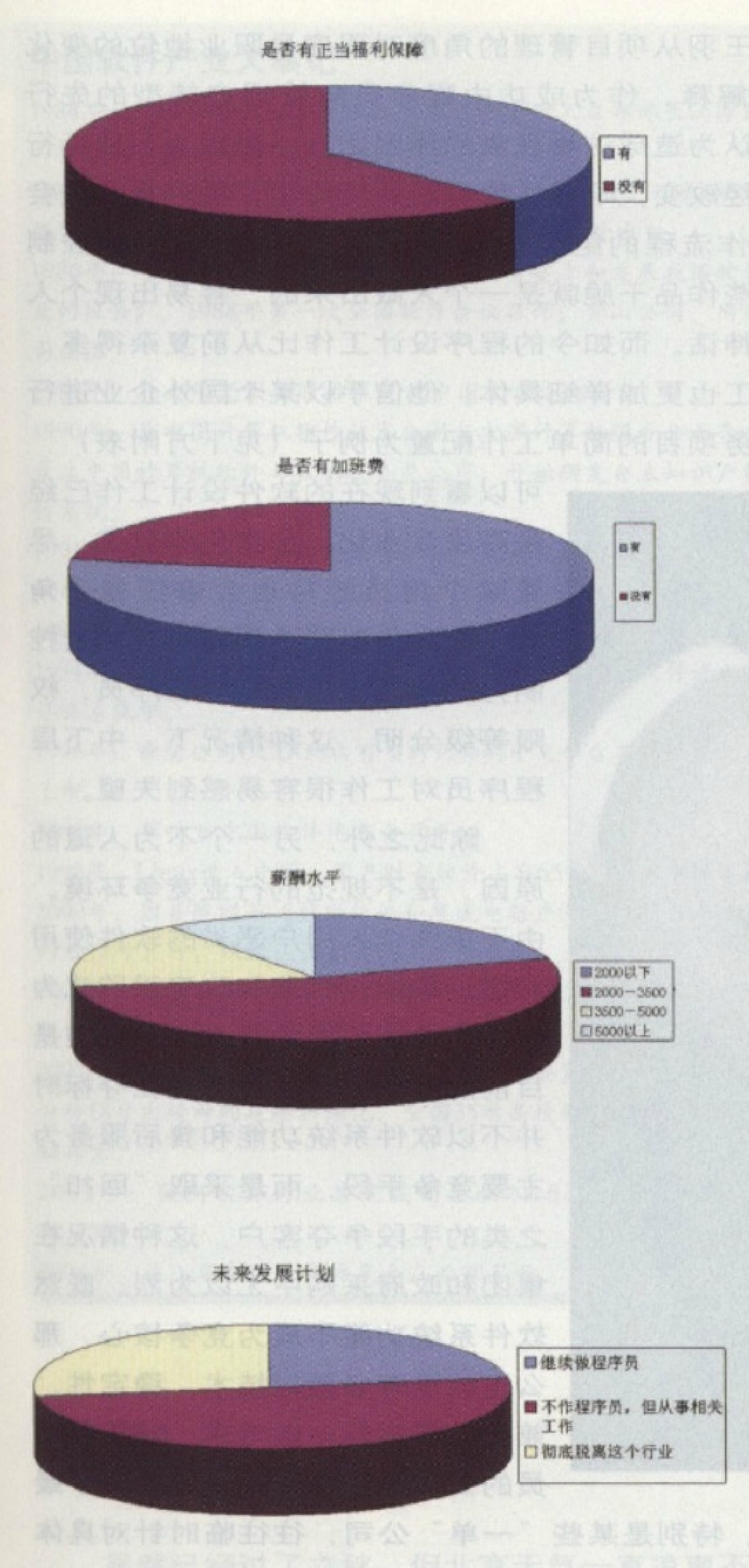
“即便如此，也只能说程序员们从前对自身定位有误差，何谈出卖理想？”记者始终不明白“出卖”这两个字从何而来。







调查数据统计结果



"简单来说，盖茨虽然是微软的缔造者和技术核心，但鲍尔默在企业中的地位与他平等，双方互相尊重互相协调，才有了微软的成功。而如果这个故事发生在中国，就会出现鲍尔默设法拿到Windows的源代码和企业控制权之后，盖茨灰溜溜地离开了微软的情景。也许说出卖有些过分，但是这种产品通过测试之日，就是技术研发核心离职之时的故事，我看了不止一遍。"陈卫方有些伤感，不知道是否他也曾有过类似的经历。"到目前为止，中国的程序员依靠自己的作品成就一番事业的，严格地说只有求伯君和他的WPS，其他诸如高春晖、华军、张小龙等人，都成为了'先烈'。特别是在中国用户没有形成付费习惯，盗版肆虐的情况下，想依靠优良的软件作品出人头地根本没有可能。若不是网友的大力帮忙，张小龙说不定成了中国的菲利浦·卡兹也未可知。黑客和病毒现在如此泛滥，不能不说有这种失落之后发泄愤懑的影响。只重视技术，过分轻视商业，希望未来的程序员们能吸取我们这批人的教训。程序员个人英雄主义的时代，已经敲下了休止符。"（**注：**Foxmail作者张小龙曾因白血病无力支付医药费而生命垂危，后经广大网友捐助得以度过难关）

陈卫方的采访勾画出了一幅悲观的画面，不过记者随后的调查也印证了相同的事实。记者向55名程序员发出了调查问卷，回收有效问卷40份。（基础数据见左侧饼图）调查数据显示，从事程序员工作的人群，以男性为主，年龄集中在28岁以下，工作经验多数在5年以内，薪酬水平集中在2000元～3500元之间。

有82.5%的程序员对自己的工作状况不满意，意见主要集中在薪酬太低和未来发展的问题上。其中未来发展又是焦点。

有77.5%的程序员未来希望改变现有的工作内容，其中超过1/4的人，包括所有的女性程序员，计划未来彻底转行，脱离程序员这个职业。

由于调查的范围所限制，此次调查基本集中在程序员行业的中下层群体中，因此数据与真实情况可能有一定误差，但是在采访几位软件企业管理者的过程中，他们也基本对记者的调查结果表示认可，认为数据大体反映了这个群体的真实趋势。

显然，一段时间内，盖茨这样的英雄在中国是不可能产生了，希望这个时间不是一万年。

谁是上帝？

曾经在某个时尚刊物上看到谈所谓"金领"的一篇文章，其中把程序员作为"金领"的中坚力量进行了大量充满诱惑的描述，诸如"自由地安排工作时间"、"工作间隙不忘与朋友CS一局"、"每月6000多元的收入"等，采访中也曾就此文章与一些程序员进行交流，得到的回答是："的确有人这样工作，不过90%的程序员过着另一种生活，就是所谓的'IT蓝领'，金领肯定存在，但多数蓝领程序员所经历的生活，在这种刊物上是看不到的。"

就在记者奔忙于采访之时，7月11日，第八届中国软件博览会在北京落下了帷幕。关于这次展会，大众媒体上做了如下报道：

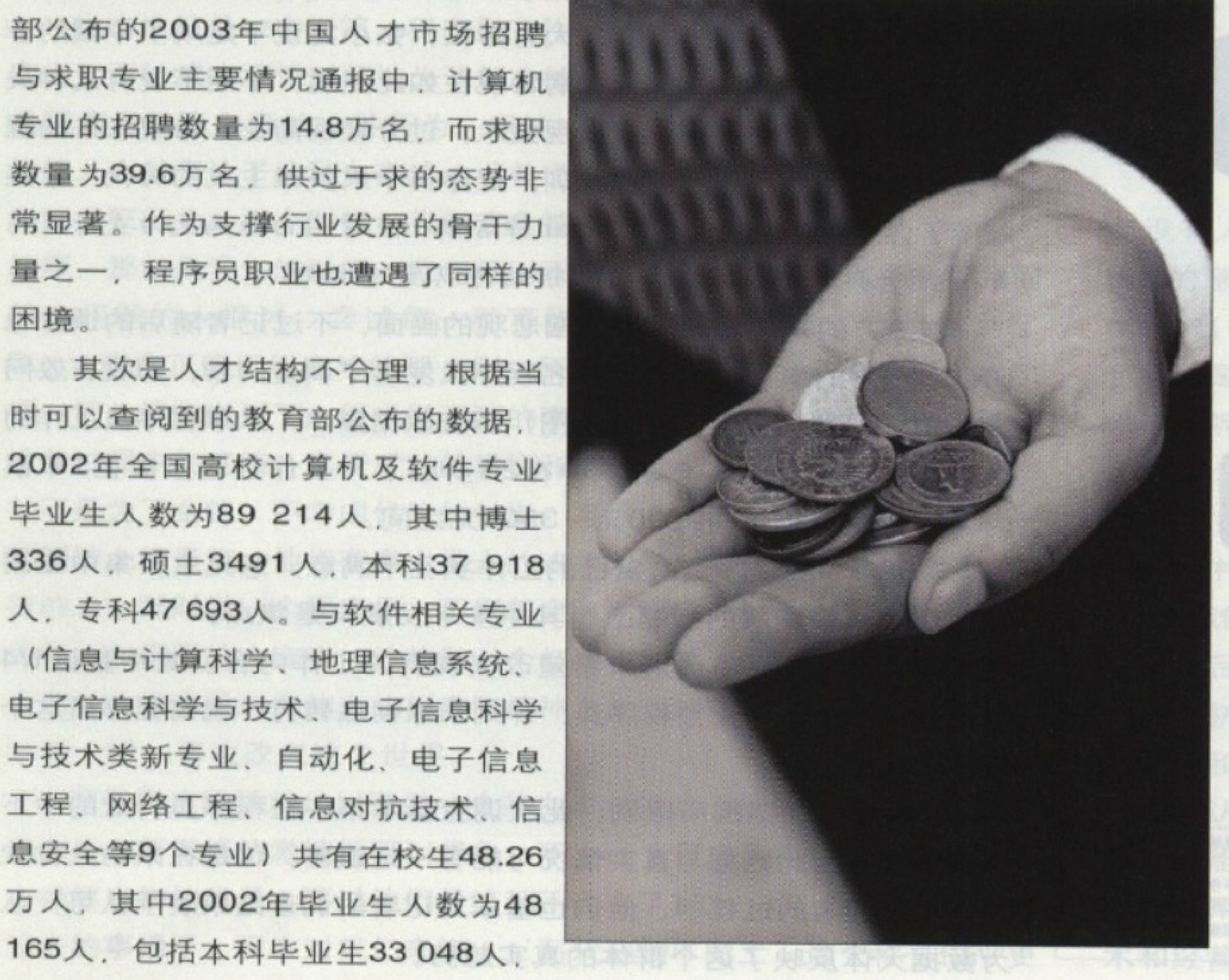
"2004第八届中国国际软件博览会7月8日在京开幕，本届展会的主题是'中国软件产业国际化与企业做强做大'。与去年软博会相比，今年参展商明显减少。大部分参展商都表示'一年不如一年'、'人气



不旺"。虽然主题是软件产业国际化，但每年参会的国际厂商如微软、Oracle、HP、IBM均没有设立展台，参观者中也几乎没有国外人士。"

显然，中国软件业并不如国家所发布的统计数据表现出的乐观，而程序员群体也相对处在迷茫的情绪中。记者在向中国软件促进中心的工作人员进行求证时，他们也无奈地承认了这个现实。对于造成现象的原因，他们从宏观的角度发表了一些看法。

首先是IT行业发展多年以来，行业整体人才已经从当初的供不应求转变成供大于求。人事部公布的2003年中国人才市场招聘与求职专业主要情况通报中，计算机专业的招聘数量为14.8万名，而求职数量为39.6万名，供过于求的态势非常显著。作为支撑行业发展的骨干力量之一，程序员职业也遭遇了同样的困境。



其次是人才结构不合理。根据当时可以查阅到的教育部公布的数据，2002年全国高校计算机及软件专业毕业生人数为89 214人，其中博士336人，硕士3491人，本科37 918人，专科47 693人。与软件相关专业（信息与计算科学、地理信息系统、电子信息科学与技术、电子信息科学与技术类新专业、自动化、电子信息工程、网络工程、信息对抗技术、信息安全等9个专业）共有在校生48.26万人，其中2002年毕业生人数为48 165人，包括本科毕业生33 048人，大专毕业生15 117人。全国所设立的35所示范性软件学院共计招收本科生8073人，工程硕士5670人，研究生1158人，全年招生超过15 000人。除了新尝试设立的示范性软件学院人才培养结构相对比较合理之外，普通高校的高级人才和中低层人才培养比例达到了1：10，而2003年的变化趋势非但没有改善，还有所恶化。在如此的人才培养机制下，普通程序员沦落为"IT民工"当在情理之中。

在另一次采访中，金山公司OAG产品部总经理，资深程序员王羽从项目管理的角度对程序员职业地位的变化进行了解释。作为成功由程序员向管理者转型的先行者，他认为造成这种现象的原因之一，是因为行业运行机制已经改变，早先的软件设计工作中，程序员往往会涉及工作流程的绝大部分环节，对工作有极强的控制力，有些作品干脆就是一个人做出来的，容易出现个人英雄的神话。而如今的程序设计工作比从前复杂得多，内部分工也更加详细具体。他信手以某个国外企业进行Web服务项目的简单工作配置为例子（见下方附表），可以看到现在的软件设计工作已经是高度专业化、层次化的分工，尽管某个组员经常也会兼任多个角色，但真正对整个项目具有完全控制力的就是极少数高级程序员，权限等级分明，这种情况下，中下层程序员对工作很容易感到失望。

除此之外，另一个不为人道的原因，是不规范的行业竞争环境。由于中国个人用户恶劣的软件使用习惯，集团、企业和政府采购成为软件企业最主要的收入来源，但是目前的市场风气是各企业在夺标时并不以软件系统功能和售后服务为主要竞争手段，而是采取"回扣"之类的手段争夺客户，这种情况在集团和政府采购中尤以为烈。既然软件系统功能不成为竞争核心，那么也就没有必要对技术、稳定性、兼容性等指标多做苛求，对于程序员的要求和投入也就被压缩到了最低限度。特别是某些"一单"公司，往往临时针对具体项目匆匆成立，招兵买马之后开始用各种手段竞标，产品勉强合格交付之后即告解散。被临时拉来充数的员工境遇可想而知。遗憾的是目前中国的软件企业，这种小作坊式的临时企业不在少数，即使是持续经营的正规企业，根据国家经济体制改革与经济运行司颁布的数字，中国的软件企业中人员规模在100人以下的占57%，100～500人的占34%，小规模企业仍然是主流。至今整

附表：Web服务项目简单工作配置

项目角色	所执行任务	协助人员	必备技能	支持工具
SOA架构师	解决方案轮廓、需求分析、体系结构决策、组件建模、操作建模	所有其他的组员	J2EE技术、XML、Web服务概念与平台	UML编辑器、Office系列工具
服务建模人员	接口契约设计、WSDL编辑	商业分析员、SOA架构师、服务开发人员	WSDL、J2EE技术等	WDSL编辑器、JAVA到WSDL生成器
流程设计人员	业务流程建模、将基本服务组装成链	服务建模人员、商业分析员、SOA架构师	BPEL4WS、WSDL	图形流建模工具、BPEL4WS生成器等
服务开发人员	服务提供者编码、服务请求者编码、代码文档化	SOA架构师、服务建模人员、互操作性测试人员	J2EE、XML、SOAP、WSDL	IDE中的Web服务向导，WSDL到JAVA的生成器
互操作性测试人员	WSDL检查、SOAP信封追踪，一致性测试、故障诊断	服务开发人员（请求者端和提供者端）	SOAP、WSDL、WSI等	TCP/IP通道和监视器、WSI测试工具
UDDI管理员	UDDI建模/植入/管理	SOA架构师、服务建模人员	UDDI数据模型和API知识数据库设计与管理	UDDI浏览器、UDDI4J

中国软件产业大事记

1984年：中国软件行业协会成立，当时的电子工业部部长江泽民任名誉会长，杨天行任理事长。

1985年：成立中国软件技术公司（中软总公司的前身）；长城0520c微型机汉字处理软件HM和汉字排序软件SM向国外出口。

1986年：电子工业部向国务院报送了《关于建立和发展我国软件产业的报告》。1988年第一次全国软件会议召开；金山公司、用友公司成立。

1989年：北大华光激光照排系统获中国发明专利金奖。

1990年：原中国计算机软件技术公司与中国计算机服务公司合并，成立中国计算机软件与技术服务总公司，开始研发自主知识产权操作系统。

1991年：《中华人民共和国著作权法》正式实施，《计算机软件保护条例》颁布。

1992年：《计算机软件著作权登记办法》颁布实施。

1994年：金山、巨人、王码480等20多种流行的字处理软件进入各类办公系统中。

1996年：希望公司UCDOS占有当时72%的中文平台市场；东软公司上市。

1997年：第一届中国软件博览会召开。

1998年：Linux进入中国；国产财务软件占有65%的国内市场份额。

2000年：国务院颁布《鼓励软件和集成电路产业发展的若干政策》的第18号文件，双软认证启动。

2001年：信息产业部与原国家计委命名11个城市的软件园为“国家软件产业基地”；金蝶、用友上市。

2002年：国务院下发《振兴软件产业行动纲要》的47号文件，以作为对18号文精神的延续和细化，全国35所高校的示范性软件学院开始招生。

2003年：国内软件行业共完成销售收入1633亿元，同比增长48.5%。

2004年：第八届中国软件博览会在北京召开，反应冷淡。

个国产软件行业中，通过美国卡耐基大学（Carnegie Mellon University）开发能力成熟度认证（CMM）第5级水平（认证CMM的最高水平）的企业寥寥无几（中国软件业在亚洲最重要的竞争对手印度有60家以上企业取得CMM 5级认证，占全世界的3/4），中国软件企业整体水平尚处于无序的初级阶段。记者与东软、中软的程序员私下交流得到的消息，目前中国软件行业最主要的出口订单基本来自日本和印度，而内容则是外方子项目的承包，负责组件开发。独立进行大型应用软件的开发，目前暂时没有这种机会，事实上也没有能力。

最后，王羽对渴望进入程序员行列的年轻人给出了一些建议。

首先，不要对工作境遇期望过高，但是程序员应该享有的权利，一定要争取。企业是否重视员工的正当权益，很大程度上说明了企业的规范程度。在不规范的企业环境中工作，很容易对行业和自身的未来产生不正确的预期。

其次，在技术方面，不要过于贪心，C#、Java、ASP……什么都想学，最后什么都一知半解。优良的程序员不是什么都会，而是在自己擅长的领域做到出类拔萃。

最后，不要仅仅埋头于技术，对于项目流程运作和企业管理等知识也要有足够的关注，如今的软件项目分工详细，讲求团队合作，仅仅擅长写代码，可能永远爬不到“金领”的位置。

有人说《骇客帝国》中的NEO不是一个好的程序员，他不肯安分守己地坐在电脑前写代码，所以最后不得不去做另一项更艰苦的工作——拯救人类。不好好工作的程序员，都没有好下场。

我不知道NEO是不是一个好程序员，不过我知道，他赢得了自由。

尾声

虽然已经过了立秋，但北京天气一直凉爽不下来，我在阁楼闷热的蜗居中写专题更是汗流浃背，干脆赤膊上阵以一种亡命徒的形象完成写作的最后一部分。烟是不能少的，还有水。正当我拿起手中的玻璃杯想再抿一口的时候，却发现杯中有一只小小的飞虫在左冲右突，想逃出这个牢笼。光线从杯子的一侧斜射进来，这毫无疑问给了它希望，于是它在四处碰壁之后，干脆攀附在有光的那一侧喘息。我不知道它为什么会飞进我的杯子里，也许是那里有水，比较清凉，不过这也成了它生命中的陷阱，因为一旦落入水中，毫无疑问它就完蛋了。当然，如果它向上爬，它就能脱离这个桎梏获得自由，可惜的是，底下凶险的水充满了诱惑，而远处射来的光又如此祥和，我觉得它作为一只飞虫，一定不知道怎么办，于是干脆爬在杯壁上，享受虚幻的、暂时的安定。其实自由就在离它不远的地方，可惜那里没有任何看上去能满足它欲望的诱惑，所以它就那么一直停留在那里。如果它能如此安之若素到老死，其实也未尝不是一个不错的选择。

不过，我还要喝水，我不能容忍它一直霸占我的杯子，我也不会像青蛙一样把它和水吞下，于是我就恶作剧地吹了一口气，我的本意是把它吹进水中，结束它茫然的生命，但没有想到，它竟然借着我吹进的气流，一跃而起，飞走了。

程序员们不是那只飞虫，编程写代码也不是一个充满诱惑的牢笼，不过，我希望这个行业的从业者在茫然苦恼的时候，能往那些没有诱惑没有欲望的地方看一看，也许高飞一点，那里就有新的世界。

上帝保佑所有辛勤工作的程序员们。



PC MAGAZINE

2004年08月11日

苹果公司在旧金山举办的苹果全球发展商大会商推出了其OS系统的最新版本，沿用其上一版本"大猫"的命名原则，新的版本被命名为"猛虎"。这也是Mac OS X发布的第五个版本。苹果CEO Steve Jobs亲自在发布会上对新系统增加的150多个特性进行了展示说明。预计"猛虎"将在2005年上半年杀入全球各地区市场。除此之外，Jobs还对苹果电脑应用的新版Safari浏览器软件进行了详细说明。这个浏览器除具备传统的浏览功能外，还会以滚动栏的形式向用户报告全球最新的事件新闻和通讯的梗概。尽管这一技术已经为众多网站所运用，不过对苹果来说，增添这一技术，意味着其软件设计思想向着更大众化和网络化的方向改进。看着Google和雅虎在搜索引擎市场激烈对抗，而微软也跃跃欲试的情景，不知道下一步Jobs会不会也把眼光放到这个看上去很有"钱途"的领域。



CNET.com

2004年08月10日

微软公司将在10月份向发展中国家市场推出简便易用版的Windows XP系统，当然，价格也更便宜。这是雷蒙德（微软总部所在地）近日向外界公布的消息。首批被列入名单的国家是泰国、印度尼西亚和马来西亚，据微软全球公共关系副总裁Maggie Wilderotter透露，很快还会有两个发展中国家享受到这项优惠政策，估计会在巴西、俄罗斯和约旦三国中挑选产生。根据微软的计划，全球将有67个发展中国家能够以2.5美元的价格从微软获得这种简装版Windows系统。据悉，这种简装版系统将主要提供给各个国家的政府部门应用。这也是微软公司在全球各地政府采购中接连受挫之后采取的新策略。遗憾的是，微软总裁比尔·盖茨已经表态，廉价简装版Windows XP系统的销售国家名单里将不会包括中国。



ZDnet

2004年08月10日

出于稳定性和对已安装系统可能产生影响的角度考虑，目前大多数企业对微软刚刚发布的Windows XP升级包Service Pack 2采取了"观望"态度。微软备受瞩目的Windows XP SP2已于近日发送到各厂商手中，面向最终用户的版本也将很快可供下载或拿到升级CD。但许多IT企业的老总表示，他们将在安装SP2之前做一系列测试工作，以提前发现可能产生的问题。东京三菱银行技术部主任Graham Yellowley表示，在今年第四季度之前，他并不准备安装SP2。他说："我们有充足的安全措施来保证病毒在到达用户桌面前就被消灭，因此额外的安全工具并不是必须的。另外，如果我们要安装SP2，还要做大量前期测试，以评估安装前后对系统的影响。"Inmarsat公司IT与电信部主任Pete Smith表示，我们最先要做的是了解这个服务包里有什么，以及它的稳定性如何。在我们确认不会产生任何问题之后，才会发放给所有的XP用户。但广告公司Delaney Lund Knox Warren & Partners的IT部主任Gavin Whatrup却对服务包里提供的新安全特性表示欢迎。他说："新加入的安全特性有很大作用，微软每发布一个大型软件包都会引起大量关注，但同时也带来了大量管理成本。"



tom's hardware guide

2004年08月10日

2004年8月10日，Silicon Graphics及OpenGL委员会（ARB）联合宣布了新版本的OpenGL标准，其中包含了对OpenGL描影语言（Shading Language）应用程序接口（API）的支持，并可实时绘制照片效果的3D图像。Silicon Graphics在Siggraph 2004贸易展览会上发布了他们寄予厚望，并认定将影响今后3D图形技术发展方向的OpenGL 2.0。描影语言是这项新标准的一个重要新特性，该语言已经在ARB标准化进程中测试了一年。据Silicon Graphics介绍，该语言在应用中可实现诸如高品质的游戏画面、可用于训练及模拟领域更逼真的成相技术、更好地用于医学成像的分析工具以及工业产品设计领域更逼真的虚拟环境。从2003年问世以来，OpenGL已成为一种被广泛支持的用于互动图形及其他成像应用的描影语言。



间谍软件是什么？我的朋友通常认为是木马或病毒。在和许多朋友交流这个问题时，他们普遍认为自己的系统中没有这种东东，因为他们有正版的杀毒软件和防火墙、最新的病毒库。最关键的一点，他们的系统从来没出过毛病，运行一直很正常。是的，我们通常都是这样防卫自己的系统，一套正版的杀毒软件和防火墙，也是以此为标准来判断自己的系统是否安全的。时光倒流到3年前，这样的观点也许是正确的。现在的情况是，市面上几乎没有可以识别和清除间谍软件的杀毒软件产品，也没有一款个人防火墙可以阻止这些间谍软件和幕后操控者的联系。如果使用专门工具查一下，系统中潜伏的间谍软件的数量足以"吓你一跳。"可是那有什么关系呢？反正我的系统运行一直很正常……"如果你有这样的想法，说明你还不了解这些躲藏在系统中的"幽灵"，它们正在偷偷地窥伺着我们的一切……

游走在安全与危险的分界线上

——间谍软件攻防策略深入研究

■甘肃 李卓



一、什么是间谍软件

2003年夏天，美国的Smith夫妇打算去银行申请一笔贷款，作为度假的资金，为此他们计划以自己的房子为抵押。可是就在办理贷款时，他们发现自己名下多了很多信用卡，而且每张信用卡上都有负债。经过政府相关机构的调查，证实Smith夫妇是身份盗窃的受害者。黑客通过窃取Smith夫妇的社会保障号码、信用卡号码以及其他一些身份识别特征后，冒充Smith夫妇申请了信用卡，并试图进行诈骗。由于发现问题时黑客的计划才刚刚开始，所以并没有造成太大损失。

黑客是如何在不被察觉的情况下获得这些个人身份信息的呢？你或许会认为是黑客入侵了Smith的计算机，但现在的黑客已经不常使用这些"古老的"手段了。通过各种渠道，黑客可以在你毫无察觉的情况下在你的系统中安装一些软件来收集他感兴趣的信息和数据，比如身份证号码或者你的银行账号密码——然后坐在自己的家里等这些软件自动将信息和数据发送给他。最近的种种迹象表明，间谍软件（Spyware）已经成为数字时代最大的威胁之一。Smith夫妇的案例后来被证实为黑客通过间谍软件实施的身份盗窃（Identity Steal）案件。黑客可以利用间谍软件提供的信息，轻而易举地在网络上冒充你，然后向每个信任你的人进行诈骗（图1）。



图1

究竟什么是间谍软件呢？简单地说，间谍软件是任何秘密搜集关于你（或你的计算机）的情况，并且能通过你的Internet连接把这些信息发送给幕后操纵者的程序。这些幕后操纵者包括了各式各样的销售商以及黑客。

目前公认的间谍软件包括以下几种类型：

1.广告软件（ADware）

这里所说的不是广告制作软件，而是用来在你的系统中显示或弹出广告的程序。广告软件通常和一些免费的应用程序捆绑在一起，免费软件从广告商那里下载各

种广告，通过软件的广告条或弹出窗口来达到宣传目的，广告获得的收入由软件作者和广告商获得。表面上看这是非常棒的“三赢”模式：用户可以免费使用软件，软件的开发者解决了资金问题，广告商也达到了自己的目的。可现在你已经找不到这样“单纯”的广告软件了。它们偷偷地收集所有你的信息，然后打包发送给广告商和销售商。通过这些信息，他们可以用各种电子邮件塞满你的信箱，而你却不知道这些垃圾从何而来。即使你更换了邮箱，它们依然会在很短时间内跟上，“穷追不舍”是形容它们的最佳词汇。更有甚者还会将你的个人信息出售给他们的同行。根据著名的反间谍软件厂家PestPatrol公布的数据，现在广告软件正在以“火箭般的速度增加”（图2）。

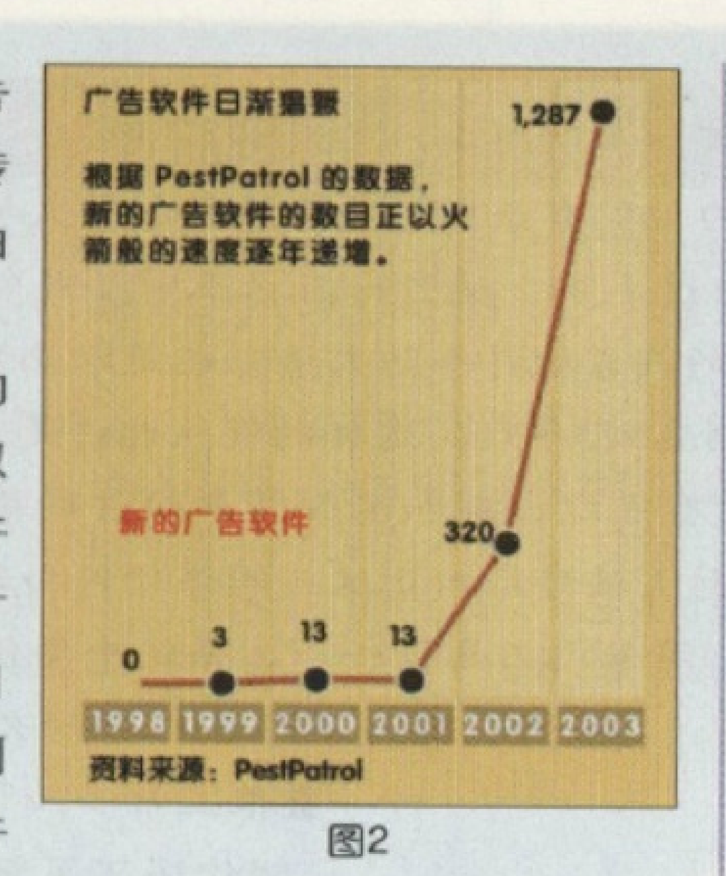


图2

2.广告软件Cookies（ADware Cookies）

如果你以为广告软件仅仅是收集你的信息发送给那些商人，那就太低估它们了。大部分广告软件会在你访问广告页面时，在系统中留下大量Cookies，有些广告软件甚至会自动打开你的浏览器去访问某些广告站点，从而强行在你的系统中保存含有你个人和浏览信息的Cookies文件。对此你会怎么想——Cookies是为了加速网页浏览？错！这些“甜点”是广告商为了和自己的合作伙伴共享你的个人信息而特别制作的……

3.系统监视程序（System Monitors）

如果说广告软件和那些变质的“甜点”在系统中的行为让你愤怒不已，那么系统监视程序就会让你感到恐惧了。系统监视程序，顾名思义，就是监视你系统中的一切，包括文字处理时键入的内容（倘若笔者的系统中隐藏有系统监视程序，我现在编辑的稿子就可能被某个喜欢恶作剧的黑客获得，并且在不远的将来指责我“剽窃”了他的文章）、电子邮件、聊天室以及各种即时通信软件中的谈话内容（如果你在这些场合透露了自己的某些秘密，就可能遭到意外的要挟），还有你正在浏览哪些网页和运行什么程序等，系统监视程序会“忠实”记录所有这些，然后悄悄发送给居心叵测的人。这种程序最大的“好处”就是永远默默在后台运行，从来不会跳出来打扰你，也不会出现在系统进程列表中让你操心。

倘若某天你的朋友突然收到一封直呼其姓名或者昵称的E-mail，标题为你们近期的热门话题，内容却包含了歪理邪说、反动言论或者一大堆色情网站地址，或诉说你最近经济拮据，希望能获得他的汇款，而作为发信人的你对此一无所知时，就说明你的电脑已经有了这样一位“书记官”。

4.浏览器劫持程序（Browser Hijacker）

网络中一样存在和现实中类似的“劫机犯”，它们就是浏览器劫持程序。不同的是在网络中没有飞机供它们劫持，它们劫持的目标是你的网络浏览器，比如IE。有不少人都遇到自己的浏览器主页被修改，或者本来是要通过Google查询，却莫名其妙地转向了一个从来没去过的搜索网站（通常是一个英文的搜索站点，如果你仔细查看过那个站点的声明文件，可能会发现这是一个收费的搜索引擎），而且你怎么都无法把这些设置改回来。这时你的浏览器就已经被间谍软件劫持了。这些“匪徒”在劫持浏览器的同时，并没有忘记它们的本分——收集信息，然后发送给幕后操纵者。

5.特洛伊木马（Trojan Horses）

随着好莱坞大片《特洛伊》在全国放映，会有更多的人知道这个本来就很著名的词，也更形象地体会到它的含义。作为间谍软件家族中最早出现的成员，几乎所有杀毒软件和防火墙都“认识”它。它虽然无法像前面介绍的3种软件那样“来无影，去无踪”，却提供更直接和强大的功能。攻击者可通过木马进行诸如文件传输、添加删除文件和应用程序，甚至控制鼠标和键盘操作。总之，只要你在线，木马就能授予攻击者无限制访问你的计算机的能力。唯一的好消息是目前的杀毒软件可以查杀所有的已知木马。

以上5种是目前间谍软件的主要类型，有时它们并不单独出现，有可能同时在你的系统中安插多种类型，也有可能是一个混合型的间谍软件。这些软件收集的主要信息包括：使用者的计算机账号、密码、真实姓名、身份证和其他相关证件号码、各类网站的登录名和密码、网页浏览记录、在线购物记录、银行账号和密码、手机号码、家庭住址、工作信息、E-mail以及各种通信软件中的内容等，可以说几乎涵盖了网络生活的方方面面。

个人隐私信息泄露可能产生的直接后果就是存款丢失和网络欺诈。大家一定还记得不久前的“网银大盗”事件吧，这个木马型的间谍软件给网民、企业和银行造成了难以计数的损失，其基本原理就是通过木马收集各种网络银行的账号和密码，然后发送给幕后的黑客。在各类间谍软件中，木马是比较容易发现的，而且一旦某种木马被杀毒软件厂商截获后，破坏范围和成功率都会大打折扣。相比而言，广告软件和系统监视软件就要隐秘得多。虽然没有木马的功能强大，但是正由于它们的“低调”，长久以来几乎没有用户关心它的存在，使得它可以顺利完成从信息收集到发送的全部过程。而且目前的杀毒软件都无法查杀系统中存在的间谍软件，这也使得黑客和不法商家肆无忌惮地利用这些程序，来获得他们想要的信息。



二、我们已经被它们"包围"

根据美国电信提供商EarthLink在2004年4月公布的一份报告显示，利用该公司提供的间谍软件检测工具"SpyAudit"对约106万上网用户的个人电脑进行分析后发现，平均每台个人电脑中隐藏了大约28个间谍软件。

从右面的表格我们可以看出，虽然系统监视软件和特洛伊木马只占大约1.2%，可就是这么一个不起眼的数据所引发的身份盗窃和欺诈行为，仅去年就给美国的消费者造成了超过50亿美元的现金损失，受害者达990万人，而这些仅仅只是记录在案的数据。

还记得今年早些时候，笔者怀着将信将疑的心理访问国外某安全网站，为一台刚刚装好系统、安装完各种常用软件的计算机做了一次在线检测，当时就查出了6个间谍软件和1个系统监视软件，而这台计算机上运行的诺顿企业版杀毒程序却没有给出任何警告。这里笔者要声明的是，诺顿杀毒软件在病毒和木马的查杀方面一直是最优秀的产品之一。

由于早些时候国内安全防护的焦点一直集中在病毒、木马的防治上，目前国内主要的杀毒软件和个人防火墙都无法有效地发现、清除或阻止系统中的间谍软件。或许由于国内网上银行和电子商务还不普遍，持信用卡的用户也不多，所以身份盗窃和网络诈骗一直没有引起大家的重视。但最近的"网银大盗"事件充分暴露了隐藏在我们身边的危机，间谍软件已悄悄渗透了我们的安全防线，潜伏在我们的系统中。通过"网银大盗"，国内的安全防护企业开始将目光投向这一领域。部分新版本的杀毒软件开始提供"个人隐私保护"一类的功能，说明传统的安全防护企业已经迈出了第一步。

间谍软件调查结果（调查期间：2004年1月1日～3月31日）

用SpyAudit扫描的个人电脑数量	1 062 756
检测到的间谍软件总数	29 540 618
每台个人电脑安装的间谍软件数量	27.8
检测到的广告软件总数	5 344 355
检测到的广告软件及cookie总数	23 826 785
检测到的系统监视软件数量	184 559
检测到的特洛伊木马总数	184 919



三、"恶魔吹着笛子来"——间谍软件的入侵原理和行为分析

间谍软件的入侵，主要是沿用木马传播的基本方式，就是和有价值的软件或文件捆绑进入系统。演变到现在，甚至有个别提供方便功能的软件，其开发的真实目的就是为了掩护间谍软件的入侵，充当了"恶魔"手中"笛子"的角色。间谍软件更高明的地方在于，不是像传统木马那样简单地和某个应用软件捆绑，而是非常严谨地集成在应用软件内部，成为其不可分割的一部分，这样就可以成功地避免被清除程序"杀"掉，因为一旦你清除某个间谍软件，相关的应用程序往往无法正常工作，这其中以广告软件居多。也有很多黑客通过修改某些被大家广泛使用的软件，提供一些附加功能，比如显示对方的IP地址、除广告等。这些都属于典型的利用用户贪图方便的心理来完成入侵的方式。总体来说，间谍软件的入侵主要通过以下渠道：

1.电子邮件及附件

你可能会收到一封来自某个厂商或者看起来很不错的站点的电子邮件，要么诱使你去下载某个包含"贴心功能"的免费软件，要么直接在附件中提供这个软件。当你下载或打开附件时，就中了圈套。可用户对这种方式普遍有一定的防备心理和防范手段，于是又延伸出更高级的模式。一种是利用浏览器的漏洞，发给你一封使用了漂亮信纸，而且标题通常为电子贺卡或其他热门话题的电子邮件，只要你一打开，隐藏的间谍软件就会被自动安装；还有一种是属于"身份盗窃"的形式，利用你的朋友被盗的信箱给你发邮件，或者冒用你朋友的名称，用另外一个邮箱地址发给你，让你毫不犹豫地打开邮件或附件。

2.免费的软件下载

通过免费的软件下载也是间谍软件入侵的重要手段之一。无论广告商、销售商还是黑客，在软件中嵌入了间谍软件，都会通过免费发放的形式来吸引用户下载安装。广告商和销售商提供的是某些看上去比较正规的软件，通常用户对这类软件没有任何怀疑，而黑客则"提供"盗版软件、游戏或附加了某些功能的"修改版"软件。

3.网页浏览

由于IE存在一些ActiveX、Java漏洞，可能允许网站在你无法察觉的情况下运行程序，因此很多间谍软件通过这个渠道进入系统。这类网站通常都是色情或打着黑客技术交流幌子的网站。

4.浏览器插件

现在越来越多的网站、软件开发企业都提供诸如搜索工具栏一类的浏览器插件，最常见的就是一些提供搜索功能或广告拦截、IE保护类的插件，而用户也愿意接受这些非常方便的小软件进入自己的系统。既然如此受

欢迎，自然也就成为间谍软件入侵的最佳载体。

5.娱乐平台和即时通信软件

宽带的普及，使我们可以进行在线游戏、观看在线电影、收听在线音乐或广播等。可以说是宽带和流媒体压缩技术让我们的网络生活进入多媒体时代。即时通信软件的出现让我们可以随时随地和亲人朋友交谈沟通。由于使用广泛，也成为间谍软件看好的入侵途径。

6.不安全的“安全”软件

大概最不会引起人怀疑的就是这种手段了，不少“伪安全软件”混在真正的安全软件或是被黑客非法修改过的杀毒软件中。一般看来，这些软件都是值得信赖的，也是自己在计算机安全防护方面的依靠。通过这种方式入侵，即使间谍软件被发现，也不会被怀疑到载体。很多用户反复中同一种病毒可能就是这方面的原因。现在就有一些打着“反间谍”旗号的软件被证实其本身就是间谍软件。

7.堂而皇之的入侵方式

相比以上那些鬼鬼祟祟的方式，这种方式在利用用户的懒惰和大意。部分别有用心的人先将间谍软件嵌入某个应用软件。然后在软件安装声明中的第N页的某一行做一个模棱两可的晦涩说明。可是有多少人会认真地去看一个软件的安装声明呢？通常是习惯性地在出现安装声明的时候，直接点击“我同意”一类的按钮。而这就将用户置于非常被动的地位，从法律的角度讲，间谍软件的操控者可以狡辩自己已经告知了用户，在软件中包含了“信息收集”程序，并且给了用户选择“NO”的权力，看上去仿佛这一切都是用户的错。

8.“有趣的小游戏”

最近一段时间，在美国有个非常流行的小游戏——“Yo Mamma,Osama!”。这是一个关于“911”的游戏，采用Java语言编制，当你进行游戏时，一个很小的广告软件就会被飞快地安装进你的系统。该软件每3分钟激活自身1次，向它的母公司发送数据，而且在游戏结束后很久还在工作。

9.迎合低级趣味，引诱自投罗网者

很多间谍软件其实都来自色情或宣扬暴力的网站。这种网站要么利用浏览器漏洞在用户访问时偷偷安装间谍软件，要么把间谍软件和专用的视频下载程序捆绑。

总的来说，当前间谍软件的入侵，主要是利用普通用户的麻痹大意或对软件开发厂家的信任。由于目前的杀毒软件和防火墙均无法识别，因此要诱使一个用户安装含有间谍软件的应用软件是非常容易的。大部分用户在对安装文件进行病毒扫描后，如果没有发现病毒，就会放心地安装使用，并且即使将来出了问题，也不会去怀疑这个应用软件。这样就大大提高了间谍软件的生存能力。因为很多用户在重新安装系统后，习惯于安装自己已经确认“安全”的软件，导致了间谍软件的重复感染。

一个间谍软件潜入系统中，立刻会在系统中找个隐蔽的角落隐藏起来，并和系统中的某些功能或应用程序建立关联。这样当你试图清除间谍软件时，往往会引起系统功能或者某些应用程序瘫痪。笔者在为朋友清除间谍软件时还遇到一种可以修改文件关联类型的间谍软件，一旦发现自己将要被清除，立刻修改注册表中“.exe”类型文件的关联，导致系统在重启后无法正常运行应用程序，从而阻止了反间谍软件在启动后自动运行，而这个间谍软件由于具有自我保护机制，在重新启动后会立刻自动复制，重新开始工作。



四、间谍软件的清除

间谍软件可以通过在线扫描的方式检测，具体情况请参见本期“网络时代”的相关内容，下面仅介绍3款反间谍软件。

1.天下谁人不识君——Spybot Search & Destroy

由PepiMK Software开发的这款反间谍软件，不仅拥有简便的操作和较好的查杀效果，而且免费（下载：http://www3.skycn.com/soft/15694.html）。

虽然实际使用中Spybot Search & Destroy并不能很好地清除所有的间谍软件，特别是一些系统监视程序和浏览器劫持程序，但它却拥有很好的识别能力，几乎可以识别所有潜伏在系统中的间谍软件，还能及时发现试图安装的间谍软件，同时提供“免疫”功能。如果能在后续版本中增强清除的成功率，将会是一款不错的产品。

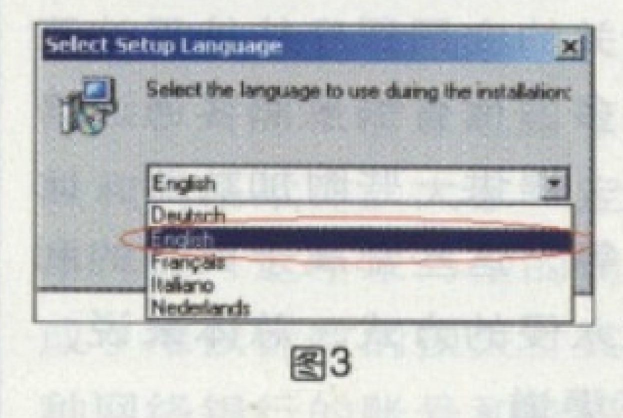


图3

软件的最新版本为1.3多国语言版本，我们选择英文版本安装（图3）。安装过程与其他软件类似，只是Spybot Search & Destroy提供了一个专门给盲人使用的版本，安装时有一个选项就是为盲人版本创建一个特殊的快捷方式。还有一步是要求确认是否创建桌面快捷方式等（图4），下面的两个复选框分别为保护IE设置和保护系统设置，默认只

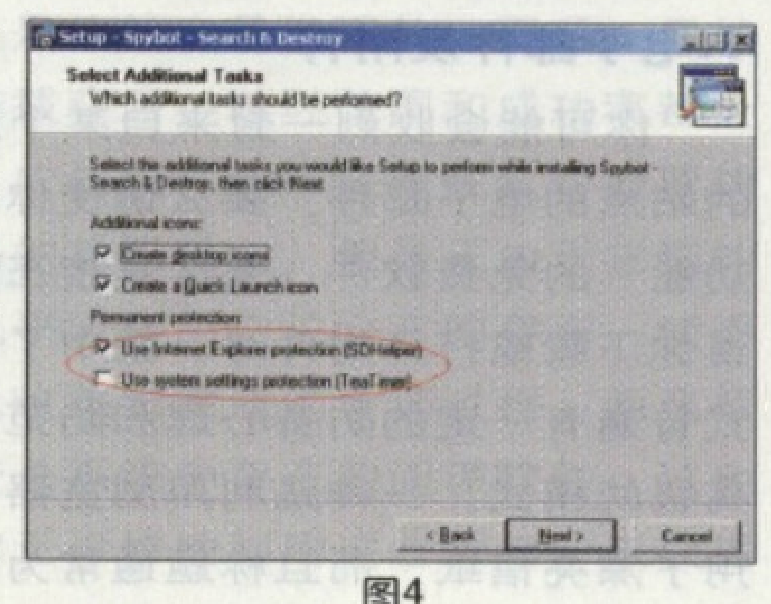
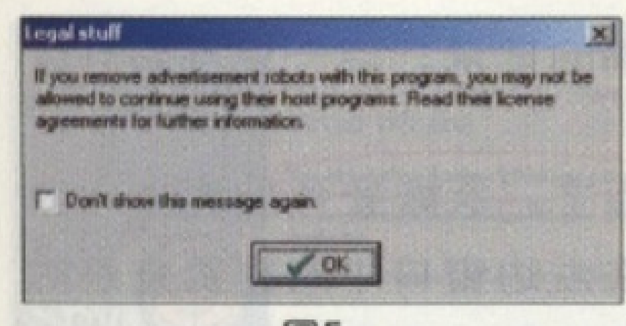
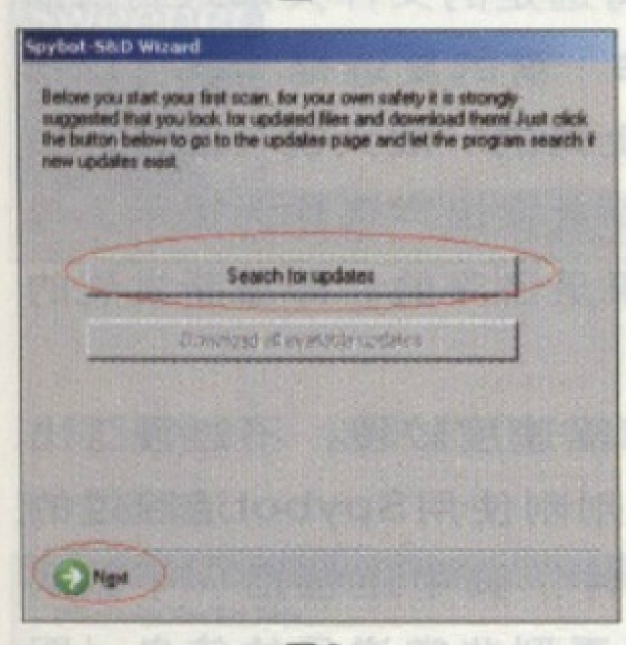
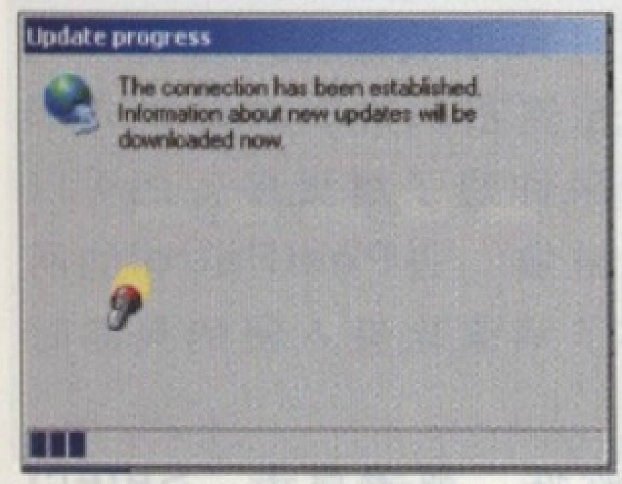
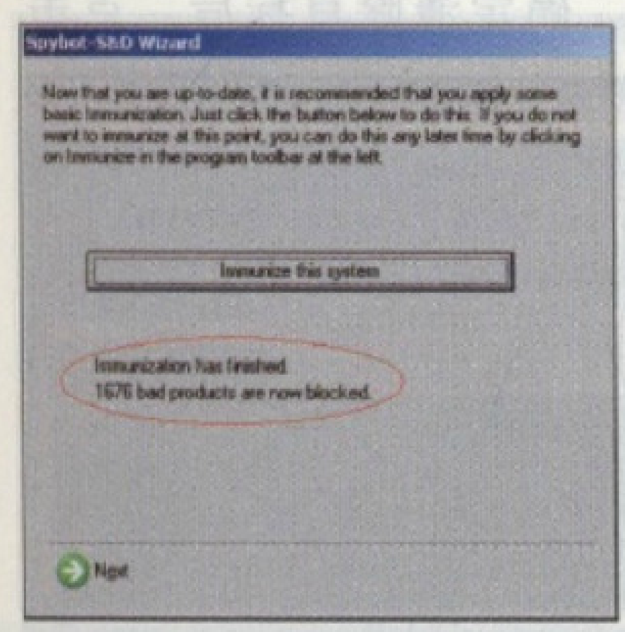


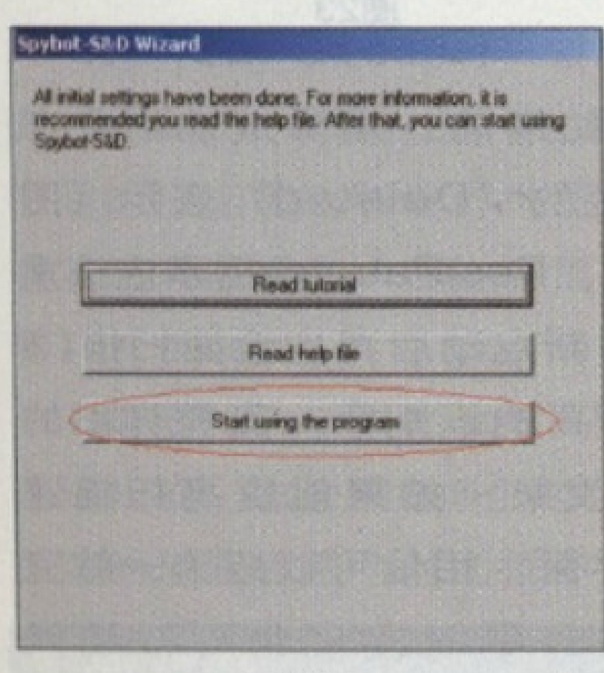
图4


图5


图6


图7

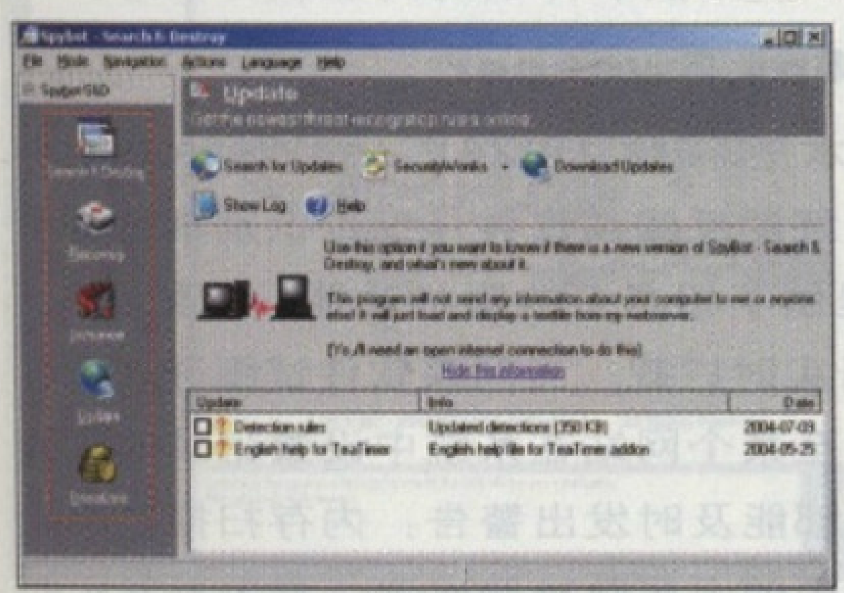

图8


图9

保护IE设置。

安装完成后可以直接运行，弹出一个声明窗口（图5），告诉你如果清除广告软件，可能导致广告软件捆绑的主程序无法运行。单击“OK”按钮，弹出一个窗口询问你是否要备份注册表。如果要备份就点击中间的“Create registry backup”按钮，如果不想备份，就单击左下脚的“Next”按钮。备份完注册表后，会弹出一个窗口要求你进行在线升级（图6、7），和前一个窗口一样，可通过选择“Next”跳过这一步。升级结束后点“Next”按钮，单击会弹出一个窗口询问你是否要对系统进行间谍软件免疫（图8）。虽然免疫效果很一般，但还是可以一试。单击“Immunize this system”进行系统免疫。完成后会在按钮的下面出现免疫信息。单击“Next”在弹出窗口中选择“Start using the program”按钮（图9），就可以使用软件了。

在主界面的左侧，纵向排列了5个图标（图10），依次分别为：搜索和清除、修复、免疫、在线升级、捐赠。捐赠是我们平时很少接触的一种付费方式，即使你不捐赠，一样可以正常使用软件的全部功能。由于升级、免疫的工作我们在前面就已经完成，因此现在我们直接选择“Search & Destory”图标，进入查杀界面（图11）。单击“Check for problems”开始检测系统。这个过程大概需要10分钟，其间可以选择“Stop check”中止检测（图12）。在检测过程中，如果发现了间谍软件，会显示在下面的对话框中。如果点击某个类型前面的加号，还会显示详细信息（图13）。在要查看的项目上单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“More details”→“Jump to location”，可以对间谍软件进行定位（图14），会自动打开注册表编辑器或者间谍软件所在的文件夹。但是对于部分间谍软件，该功能却不能很好地定位，特别是注册表中的键值。选择“Fix Select Problems”按钮（图15），清除选中的间谍软件。在确认消息窗口选择“YES”就开始清除。清除结束后会弹出一


图10

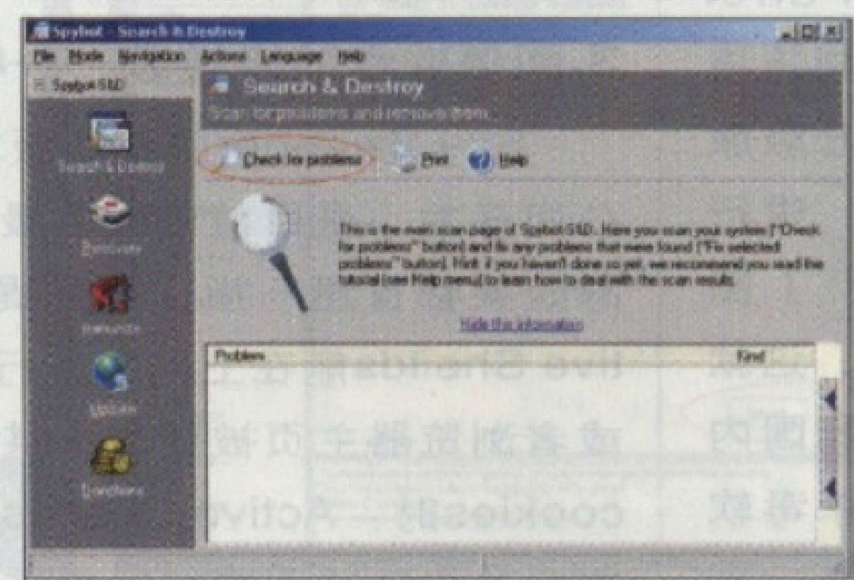
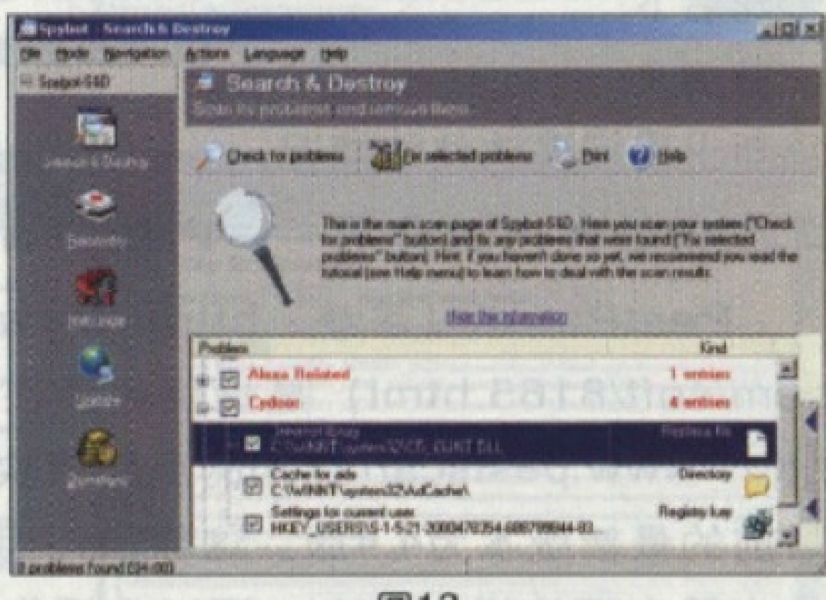

图11


图12


图13

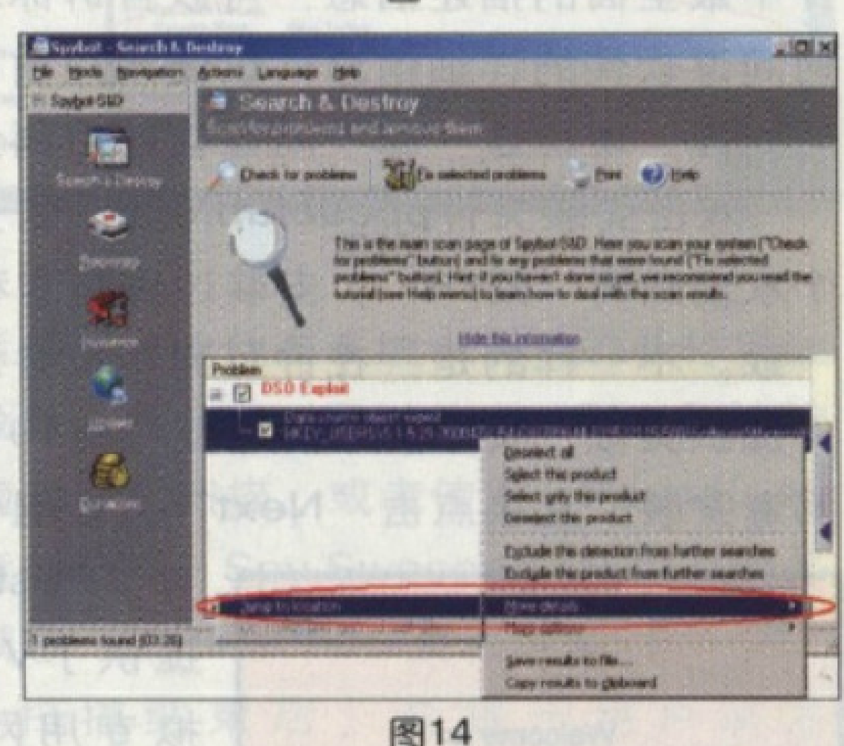
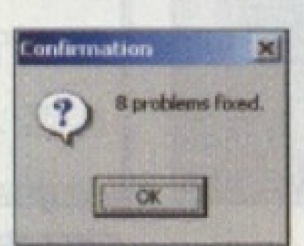
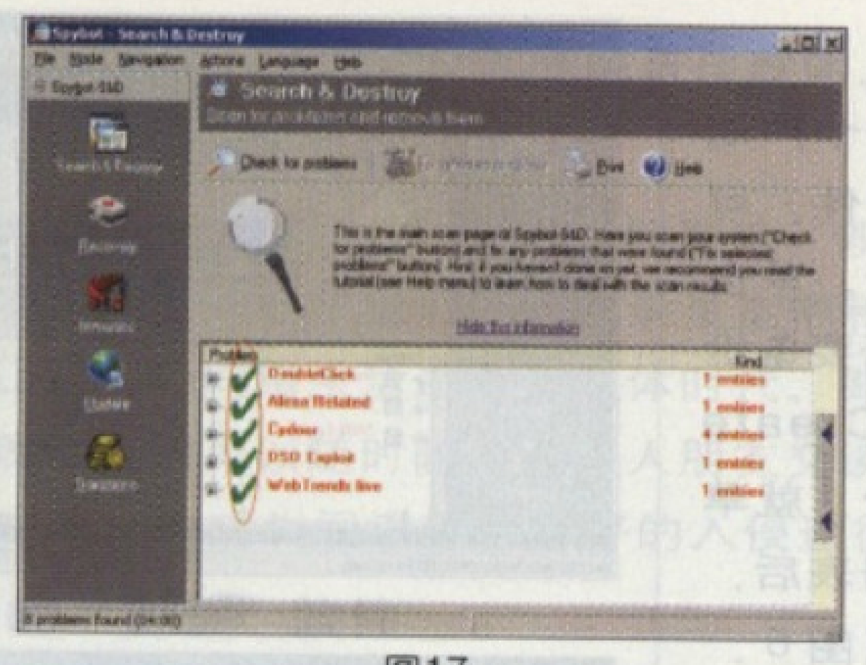

图14

图15


图16

个窗口告诉你清除了几个间谍软件（图16）。中间对话框中，被清除的间谍软件前也使用绿色的勾做了标记（图17），清除过程顺利完成。

当Spybot不能清除一个正在运行的进程时，它会发出警告，并把自己配置为Windows重启后在桌面和任务栏出现之前运行。在大多数情况下，这种方法足以清除有问题的间谍软件——虽然有少量程序尽管经过多次的清除也会重新自我修复。


图17

总体来说该软件扫描效果属于中上，清除效果一般，有无法清除或清除后下次重启又重新出现间谍软件的情况。

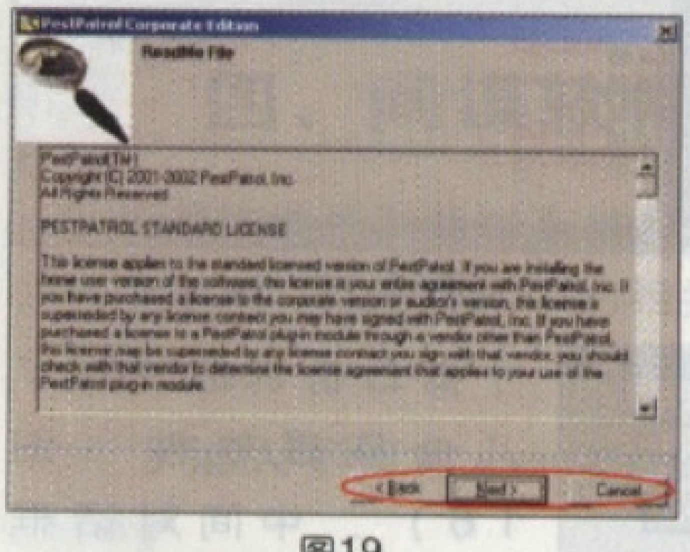
2.间谍软件百科全书——PestPatrol

PestPatrol（下载：http://www3.skycn.com/soft/8165.html）是提供免费在线检测的http://www.pestscan.com的反间谍软件产品。目前的最新版本为4.4版。这款软件拥有同类软件中最全面的描述信息，可以告诉你发现的任何间谍软件的详细信息，以便用户自己决定如何处理。堪称是一部“间谍软件百科全书”。

双击安装文件ppcsetup.exe，首先出现一个欢迎画面（图18），安装过程基本和Spybot一致。不一样的是，在许可声明页并没有给用户提供类似“我同意”的选项（图19），如果同意安装，直接点击“Next”。在组件选择窗口，PestPatrol还提供了VPN（虚拟专用网络）的应用程序，个人用户就没有必要选择了。在安装结束后，



图18


图19

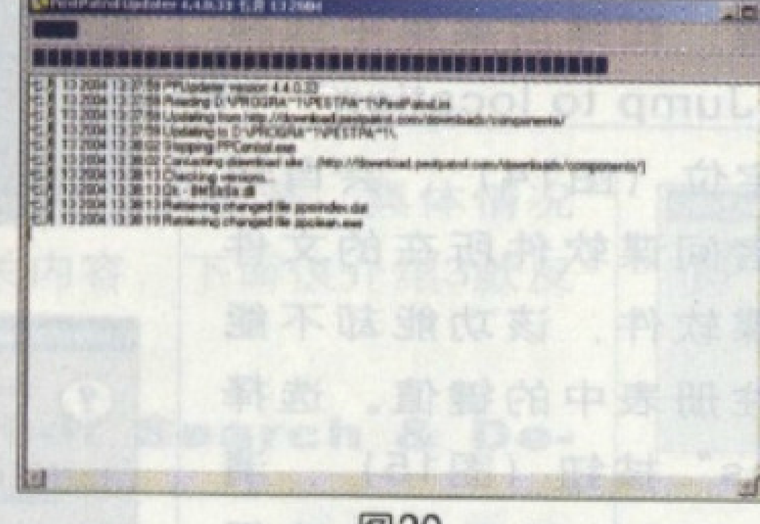

图20

图21

PestPatrol会立刻连接在线升级服务器，进行升级（图20）。这款软件和国内许多杀毒软件一样，升级信息窗口采用了日志的模式，有详细的记录。但一旦开始升级就无法结束，必须等待升级完成……

升级结束后，就可以进行查杀工作了。这款软件的界面和国产杀毒软件相似（图21），我们可以在左边窗口中选择要查杀的目标，然后点击中间的“Add”按钮将选定的文件夹加入到扫描列表中。如果选中“All hard drivers”前的复选框，就可以扫描所有的分区。选定目标后，单击右上角的“放大镜”图标开始扫描。当发现间谍软件时，PestPatrol会发出声音作为提示。与其他软件不同，PestPatrol的扫描结果是倒序的，即最新发现的放在扫描结果的最上面。

和Spybot相比，PestPatrol的扫描速度较慢，不过慢工出细活，后者的识别率要高于前者。在刚刚使用Spybot清除过的试验用计算机中，又发现7个间谍软件，其中还包括一个截取密码的木马。在扫描结果中我们可以看到非常详尽的信息（图22），PestPatrol报告了每个间谍软件程序的名字、类型、位置、危险级别以及所建议的措施，甚至连密码截取木马的MD5（信息摘要算法）信息都包括了。如果你想了解更多，还可以点击信息中的“Background Info”链接，去PestPatrol的网站查看。在“File Info”栏中还包括了间谍软件入侵的具体时间、母公司名称等内容。

我们可以手动选择要清除的间谍软件，或者点击“Select ALL”按钮来选择全部发现的项目。确定清除目标后，点击


图22

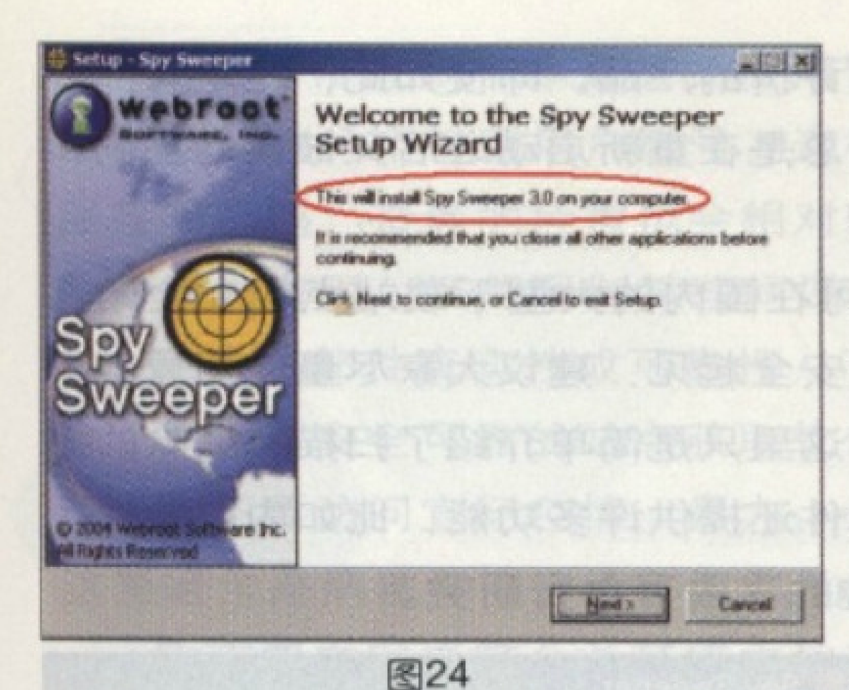

图23

“Remove”按钮开始清除。清除成功后会在“Action”栏中以红色的“Deleted”表示（图23）。全部清除完毕后，PestPatrol会提示应该重新启动计算机，并在重新启动后再次全面扫描。

PestPatrol拥有很高的识别率、完整详细的信息以及不错的清除效果，如果能提高扫描速度，进一步简化操作界面，相信可以成为一款完美的反间谍软件。另外平时我们也可以访问www.pestpatrol.com/pestinfo来获取详细的间谍软件信息。

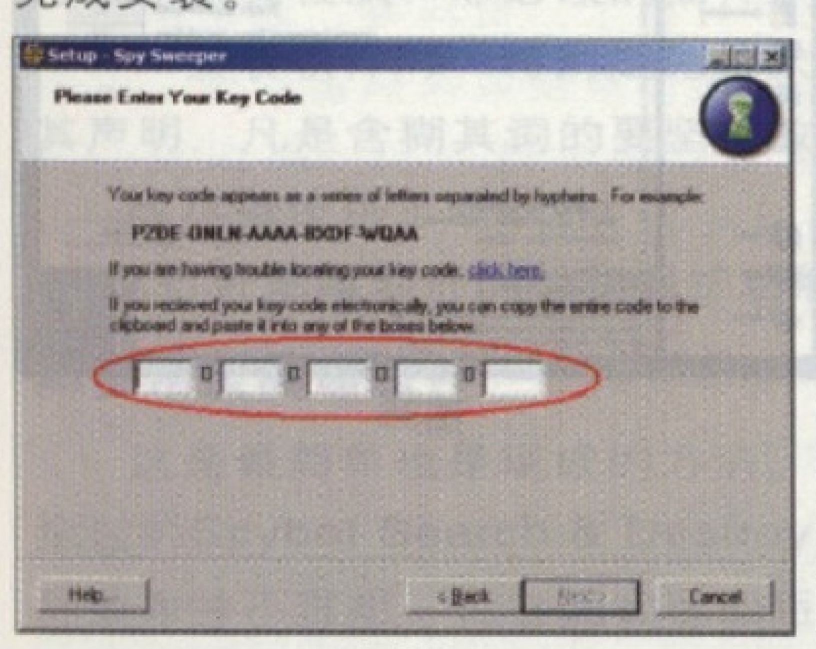
3.间谍软件的终结者——Spy Sweeper

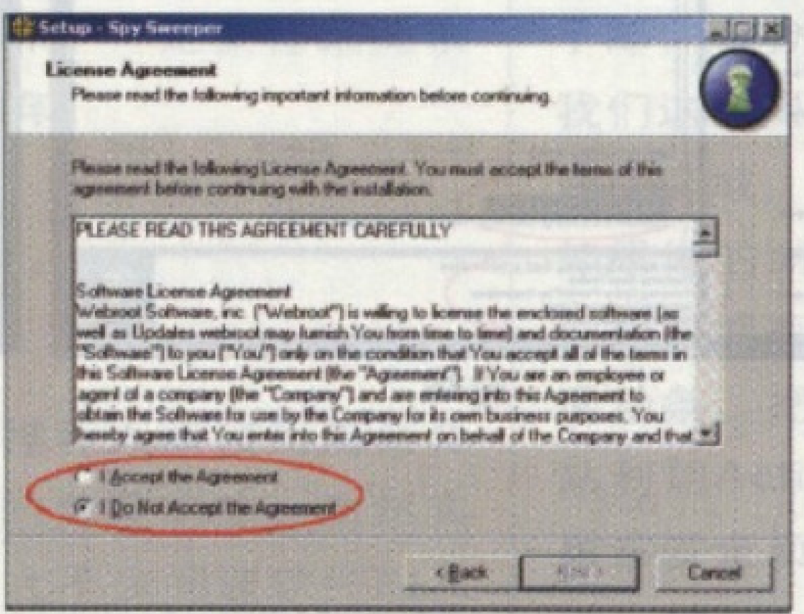
Spy Sweeper的最新版本是3.0版（图24），由Webroot软件公司开发，是目前市面上最好的反间谍软件，无论识别率还是清除效果都首屈一指，并且提供了相当多的附加功能，比如：Active Sheilds能在上网时进行实时拦截，当间谍软件试图进入系统或者浏览器主页被更改，甚至某个网站在系统中设置记录信息的cookies时，Active Sheilds都能及时发出警告；内存扫描程序能在间谍软件试图安装时将其中的大多数检测出来。是名副其实的


图24

"间谍软件终结者"。

Spy Sweeper在安装过程中需要输入CDKEY（图25），如果输入不正确是无法安装的。基本安装过程和前两款软件相同，在同意许可声明后（图26），会要求用户选择安装方式：典型（Typical）或定制（Custom）（图27），如果要更改安装路径，则要选择定制，否则典型安装就可以了。安装过程结束时，会要求用户选择安装后的动作（图28），单击"Finish"完成安装。


图25


图26

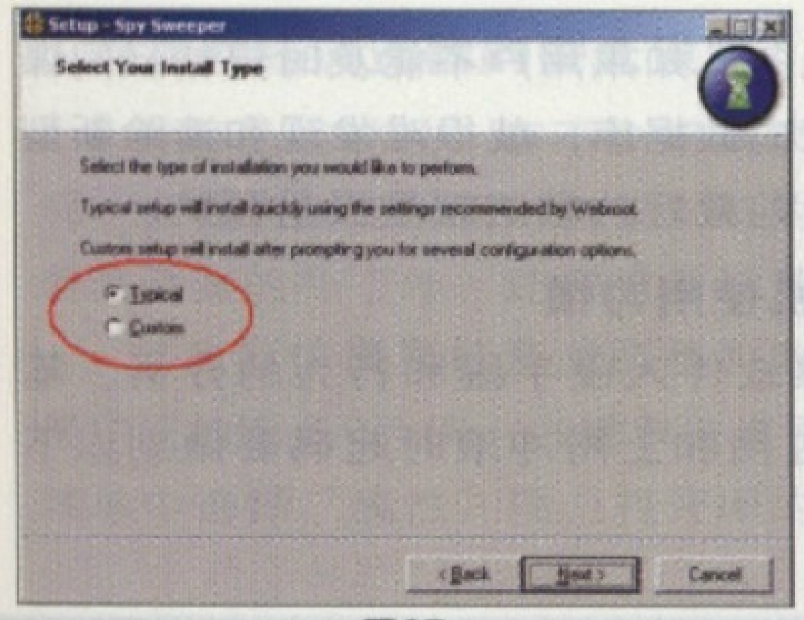

图27


图28

运行Spy Sweeper，首先是一个欢迎画面（图29），之后进入主界面（图30）。中间的扫描雷达和世界地图让人联想到某些著名的谍报机构。在主界面的左边纵向排列着10个图标。

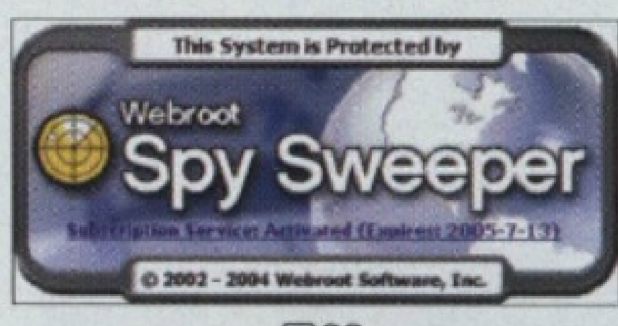


图29

单击"Sweeper now"按钮，出现扫描界面（图31），单击"Start"开始扫描。右上方的6个对话框中将显示扫描文件数等信息。其中我们要关注的是最后两个对话框中的数字，前一个是已经发现的间谍软件数目，



图30

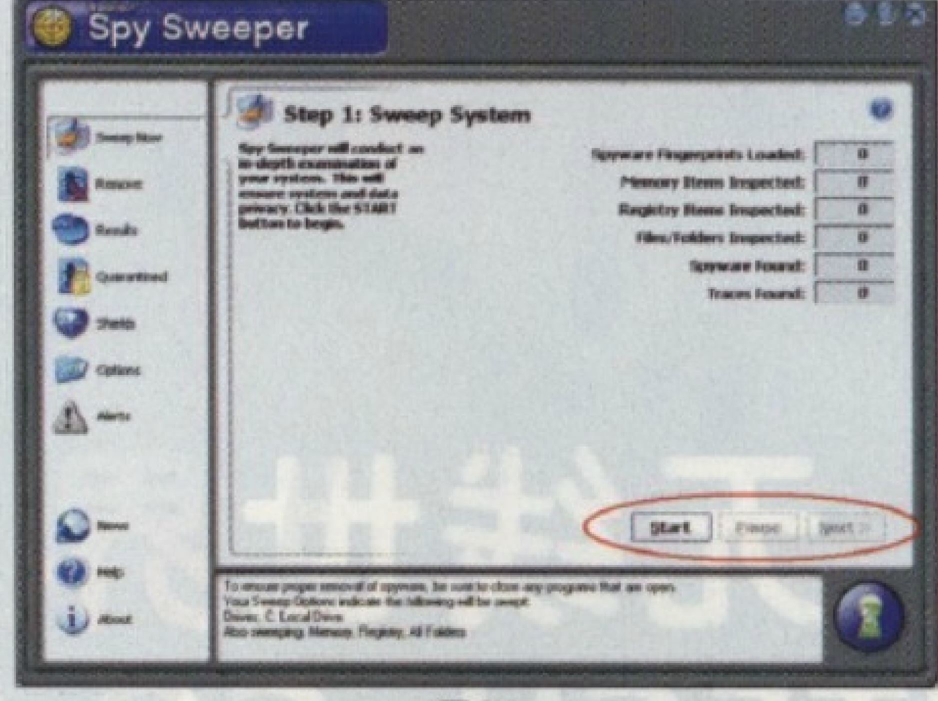


图31

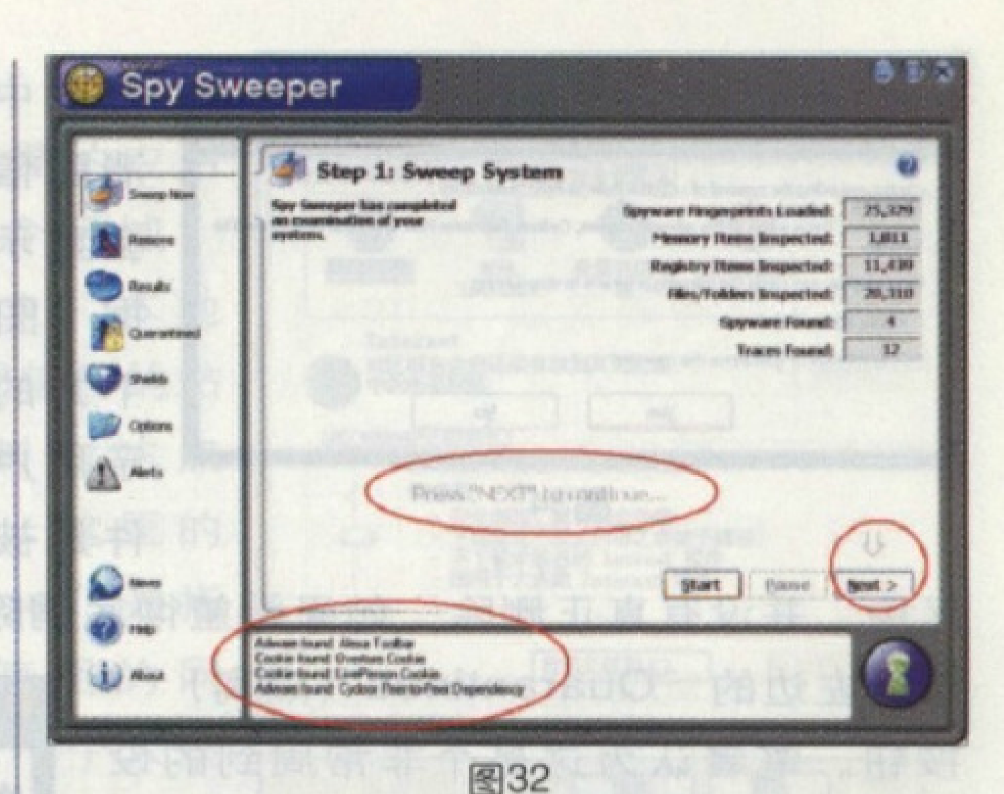


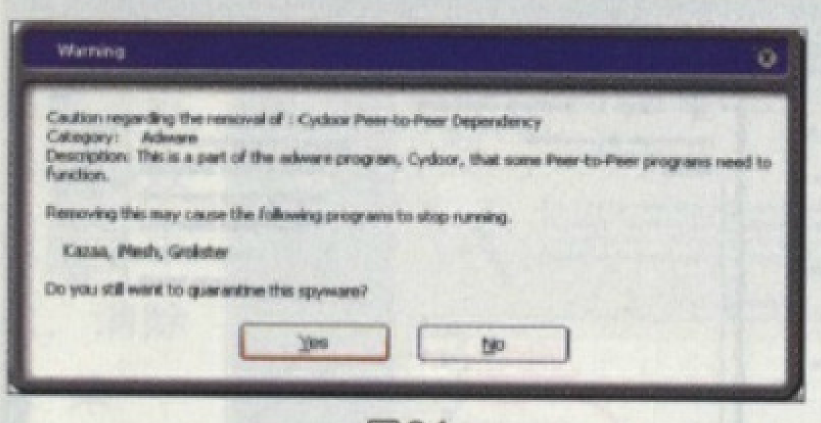
图32

图33

最后是间谍软件在系统中留下的各种项目的数目。我们可以通过单击"Stop"按钮来随时停止扫描，或者使用"Pause"按钮暂停扫描。Spy Sweeper的扫描速度令人满意，比PestPatrol要快很多。

扫描结束后，会提示用户点击"Next"按钮进行下一步操作（图32），在界面最下方的对话框中会显示发现的间谍软件的名称。单击"Next"会自动进入"Step2:Remove"界面（图33），也就是清除界面。在中间的对话框中将显示发现的间谍软件，点击前面的加号，可以查看详细的内容。在下面的两个对话框中会出现更详细的资料，包括间谍软件的名称、所在位置，类型还有其行为分析。虽然不像PestPatrol那样详尽，但基本涵盖了所有的必要信息。在了解间谍软件的信息后，我们同样可以通过手动选择或者单击"Select All"按钮来选择全部目标进行清除。选定目标后单击"Next"会弹出一个警告窗口（图34），大致内容为如果清除某些间谍软件，将导致部分应用程序无法正常工作。

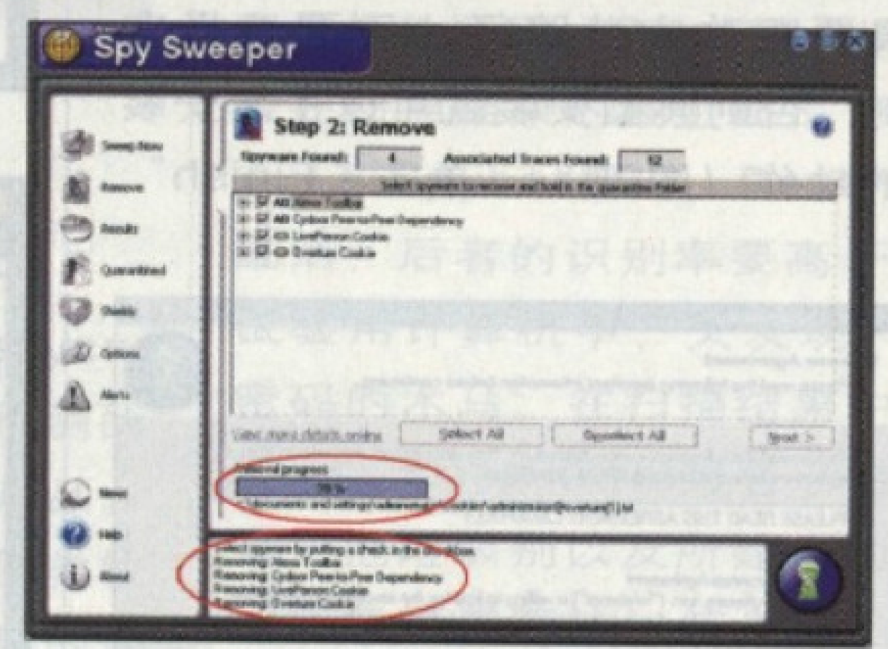
笔者选择了"YES"开始清除。这时会显示一个清除进度条（图35），在下方的对

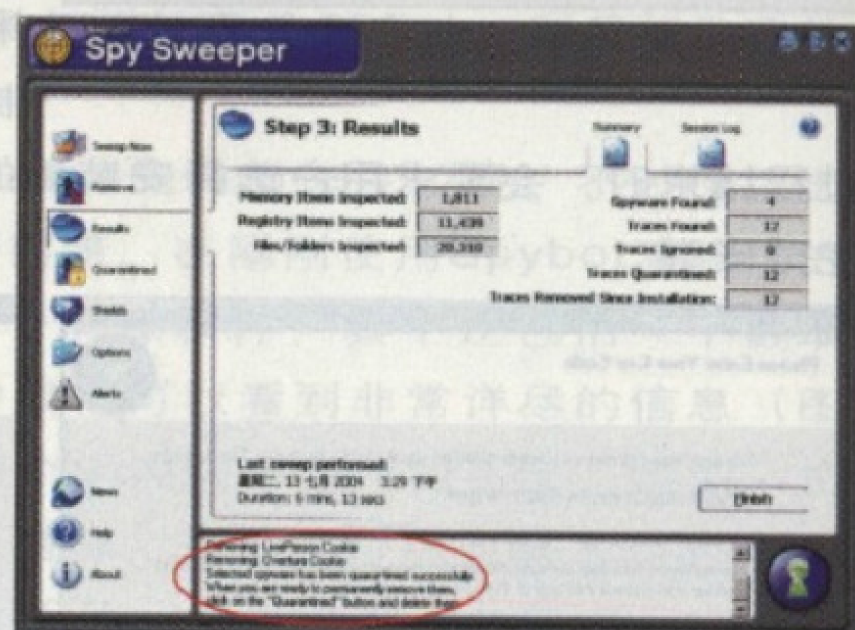

图34

话框中显示详细的清除信息。完毕后会显示一组相关数据（图36）。在最下方的对话框中提示用户这些间谍软件是被安置在隔离区中，并没有真正删除，如果希望彻底删除它们，可以选择左边的“Quarantined（隔离）”按钮。笔者认为这是个非常周到的设计，这样如果发现清除间谍软件后，引起某些问题，可以考虑恢复它们。建议大家先不要清理隔离区内的间谍软件，以便将来出现问题时考虑恢复。单击“Finish”按钮，就正式结束了整个扫描和清除过程。

这里给大家介绍的3款反间谍程序，都是在各大专业技术实验室中通过严格测试，获得高度评价的产品。即便如此，还是有部分间谍软件无法清除，总是在重新启动之后又被自动复制和安装。

以上3款软件均可在国内的大型下载站点或安全站点找到正式版本。为了安全起见，建议大家尽量使用原版程序。限于文章篇幅，这里只是简单介绍了扫描和清除的操作方法，其实这些软件还提供许多功能，比如内存监视、实时防范等。有兴趣的读者可自行研究。


图35


图36



五、预防是关键

由于目前的各种清除软件只能清除80%左右的间谍软件，尽管有的厂家号称其产品能清除99%以上，但实际测试中的表现甚至连70%都难以达到。而且很多间谍软件在被清除后会导致系统功能出现问题，应用程序瘫痪，严重的甚至导致系统崩溃，对个人用户来说和重装系统没什么区别。由于国内的软件市场还不完善，国外大部分专业反间谍软件并没有在国内销售，也没有提供相应的升级和售后服务，如果用户不能及时更新反间谍软件的间谍软件特征码数据库，就很难发现和清除新型的间谍软件，所以目前最好的做法就是提前预防。

1.培养良好的计算机使用习惯

根据前面对间谍软件入侵手段和行为的分析，笔者建议大家在日常应用和上网冲浪时起码要做到以下几点：

A.在日常应用中尽量避免使用管理员账号，而应该给自己创建一个普通用户账号，这样即使被黑客窃取了账号和密码，造成的危害也会相对较小，而且普通用户账号权力有限，还能限制某些间谍软件的部分功能；

B.确认邮件真实性或可靠性，不要轻易打开附件；

C.只从安全可靠的站点获取软件和其他资源；

D.不要访问宣扬色情、暴力、迷信等内容的站点，这里通常是病毒和间谍软件聚集的“窝点”；

E.不要在网吧等公共环境中的计算机上进行涉及个人敏感信息的操作；

F.对于浏览网站时出现的安装插件的要求，一定要仔细了解其性质，非必须的插件一律不要安装；

G.安装软件时，特别是免费软件，一定要仔细阅读其声明，凡是含糊其词的要坚决放弃；

H.尽量使用正版软件；

I.打开杀毒软件的隐私保护功能；

2.使用反间谍软件

这是最简单也是现成的方法。推荐大家使用前面介绍过的Spybot Search & Destroy的免疫功能，虽然实际效果并不理想，但它确实也能阻止不少间谍软件的入侵企图。

3.提高网络浏览器的安全设置

前面已经说过，有不少间谍软件是利用浏览器的漏洞，在我们浏览网页时偷偷安装的。因此除了给及时安装浏览器的补丁外，还要重新设置浏览器的安全选项。

首先我们需要打开浏览器的属性设置，这里以使用最广泛的IE 6.0为例。右键单击桌面上的IE图标，在弹出菜单中选择“属性”项，打开IE的属性设置窗口。选择“安全”页，可以看到IE将浏览器的应用范围分为4个区域：Internet、本地Intranet、受信任的站点和受限制的站点（图37）。这里的“本地Intranet”是指企业内部使用的网络，通常在一个大型企业的内部网络上也存在自己的站点和电子邮件服务器等，可以简单理解为一个缩微的Internet。我们这里要设置的只有“Internet”和“受信任的站点”两个区域。“Internet”默认的安全设置级别是“中”，如果你的浏览器被自动设置为“自定义”或“低”，那说明可能有间谍软件入侵了。我们要做的就是向上拖动滑动条，把这个设置修改为“高”，这样可禁止任何网站利用ActiveX控件或Java来偷偷安装或运行程序。如果在安全页中没有显示滑动条，则需要先点击“默认级别”按钮，将设置设为默认值。

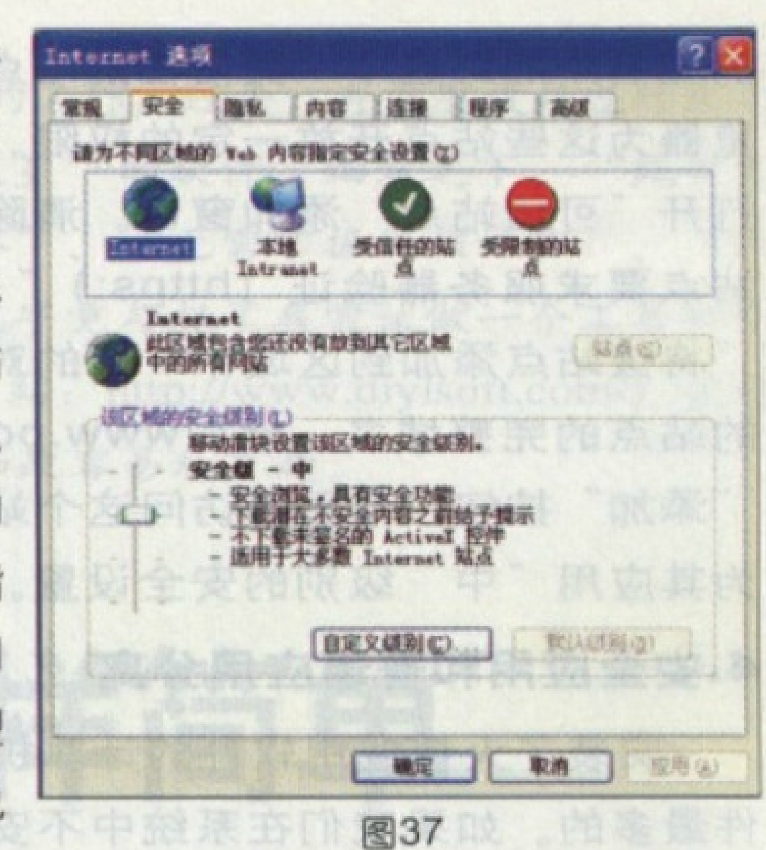


图37

有些朋友可能会说，这样很多正常的站点也都无法访问了。先别担心，接下来我们要设置的“受信任的站点”，就是解决这个问题的。单击“受信任的站点”图标，我们就可以进行设置了，系统的默认值是“低”，我们应该将它修改为“中”。这是因为对于大多数经常浏览的网站、论坛等，我们并没有足够的了解，所以还是不能完全开放权限。“中”的安全级别足以让我们正常浏览绝大多数网站了。我们要把自己经常访问的网站

的域名添加到这个“受信任的站点”的名单中，以便浏览器为这些站点开放一定的权限。单击“站点”按钮，打开“可信站点”添加窗口。清除“对该区域中的所有站点要求服务器验证（https:）”前的复选框，然后在“将该站点添加到区域中”下的对话框中输入我们信任的站点的完整域名，比如www.popsoft.com.cn，点击“添加”按钮。今后在访问这个站点时，浏览器将自动为其应用“中”级别的安全设置。

4.安全应用和普通应用分离

安装了大量应用软件的计算机往往也是潜伏间谍软件最多的。如果我们在系统中不安装其他任何的应用软件，也不访问那些五花八门的网站，只用来进行一些极其强调安全性的应用，比如处理自己的网上银行账目、在线交易、股票投资等，就可以基本杜绝间谍软件，保证个人隐私的安全。也许有的读者会说我的方法不切实际，没有多少人有经济实力同时拥有两台个人电脑。即便是购买二手电脑也要凭白支出一笔资金。大家完全不必为此担心，我这里要告诉大家的方法基本不需要增加投入，只要你的电脑拥有500MHz以上的CPU，256MB内存，3GB～4GB的硬盘可用空间就可以了。相信不少读者已经猜到了，我要说的就是使用大软曾经介绍过的虚拟机软件。

常用的虚拟机软件主要是VMware Workstation和微软的VirtualPC。在性能和功能方面大同小异，具体使用方法请大家参考本刊2003年第07期和2004年第08期的内容。

推荐大家在虚拟机中安装的操作系统是Windows 2000 Pro（以下简称Win2000），外加Services Pack 4。因为Win2000对系统的硬件要求要略低于WinXP，而且拥有不相上下的稳定性。通过安装一台虚拟机，我们就可以在自己的系统中建立一个相对独立的环境。目前据笔者了解，还没有间谍软件和病毒可以对物理硬盘上储存的虚拟硬盘文件进行攻击。

同时要注意，尽量不要在主机和虚拟机之间共享文件。如果必须，也只能进行单向操作，就是只能从虚拟机中向主机拷贝文件，而不能进行双向操作，否则将很可能将主机中的病毒或间谍软件带到虚拟机中。最好能把所有操作都放在虚拟机中完成，这样可以提高安全性。不能在虚拟机中进行日常网络应用，如浏览一些网页或下载等，要彻底阻断一切间谍软件可能利用的传播途径。

现在，通过在主机上设置Internet共享，就可以在这个“世外桃源”中安心地进行电子商务、处理重要的电子邮件了。

5.下载软件时要注意检验MD5信息

既然有了网络，我们就不能因噎废食，放弃下载或数据交换。但数据交换时最好只接受自己能够信任的朋友的文件，并且要对获得的数据进行扫描，这一点是比较容易做到的。最关键的是我们经常需要从网络上下载各种必要的软件、补丁、资料等。通常来说，需要下载补丁程序的是操作系统或杀病毒软件，这些厂商所提供的补丁是可以充分信任的，可以放心下载。而其他应用软件就没那么简单了，比如说本文介绍的反间谍软件，怎样才能下载到没有经过“加工”的版本呢？除了去正规下载站点下载外，就是要注意软件的MD5编码信息了。

> MD5全称是Message-Digest algorithm 5（信息-摘要算法），在90年代初由mit laboratory for computer science和rsa data security inc的ronald l.rivest开发出来，经MD2、MD3和MD4发展而来。MD5将整个文件当作一个大文本信息，通过其不可逆的字符串变换算法，产生一个唯一的MD5信息摘要。在以后传播这个文件的过程中，无论文件的内容发生了任何形式的改变（包括人为修改或下载过程中线路不稳定引起的传输错误等），只要你对这个文件重新计算MD5时就会发现信息摘要不相同，由此可以确定你得到的是一个不正确的文件。如果再有一个第三方认证机构，用MD5还可以防止文件作者的“抵赖”，这就是所谓的数字签名应用。由于MD5算法的使用不需要支付任何版权费用，因此得到广泛的应用。

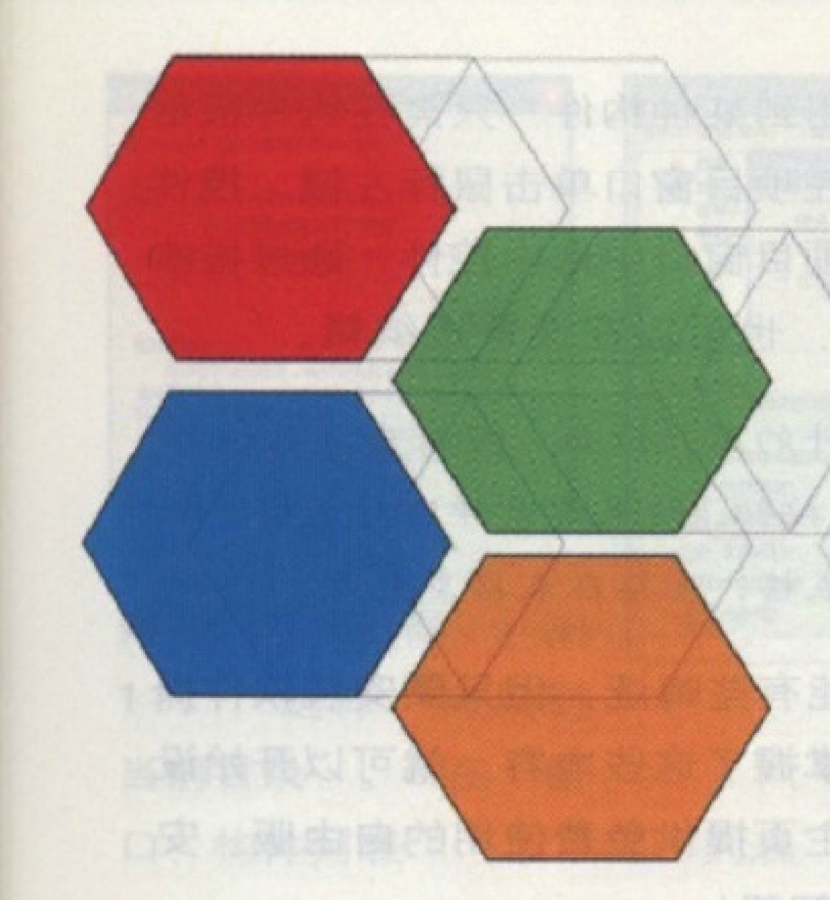
目前国内外的大型下载站点均提供了下载软件的MD5编码信息。我们只需要查询原版软件的编码，再和自己下载的版本的编码进行对比，就可以简单可靠地了解一款软件是否被人偷偷“加工”过。

MD5编码的计算软件和使用方法，由于篇幅限制，这里就不再介绍了。



六、综合治理才是解决问题的根本之道

间谍软件所引发的绝不仅仅是计算机信息安全问题，它还涉及到人权、信誉、社会风气、社会治安和金融秩序等多个领域。单单依靠计算机用户提高防范意识或者反间谍软件厂家开发查杀程序，是不够的。要解决这一系列问题，需要政府尽快制订相关的法律法规，来保护计算机用户的个人隐私和Internet信息安全；需要政府去规范和约束销售商、广告商和软件开发商的行为以及责任，并且引导相关的技术研究；需要整个计算机行业建立健康向上的行业风气；还需要公安司法部门和电信部门密切合作，对由此引发的身份盗窃、金融诈骗等案件进行严厉打击等。如今的间谍软件已经不是网络世界的问题，而是一个现实的社会问题，只有通过有关各方的一致努力，通过全社会的综合治理，才能取得理想的结果。



电脑软件的设计开发，常被视作专业性很强的工作。过去，并没有设计过什么电脑软件。偶然的机会，发现了一个名为“搭建之星”的软件，细看之下，“纯中文界面”、“交互式开发”、“像搭积木一样简单”、“无需掌握编程语言”、“所有编程构件化、命令化、可视化”，这些说明文字竟勾起了我尝试做一个工具软件的兴趣。于是我下载了它的自由版（搭建之星网站：http://www.diylsoft.com/）安装试用，惊喜地发现，用搭建之星编写软件竟然如此容易和有趣。

像搭积木一样简单

——搭建自己的电脑软件

■广东 萧羽

搭建之星原名“发烧积木”，是北京月太志成软件开发中心的产品，其特点是具有大量模块化的功能构件。利用系统所提供的各种构件，用户可以按自己的思想搭建出各种应用软件。搭建之星与其他编程工具最大的不同，是对传统的编程方法做了改进，在程序开发过程中，不再需要书写代码和记住繁琐的函数，取而代之的是“命令”，开发者所要做的就是用鼠标选择相应的命令。

下面我选用“网络电视台”作为例子，让大家看看软件是怎么搭建出来的：

第一步，作为一个新用户，我们需要了解搭建之星的开发环境。

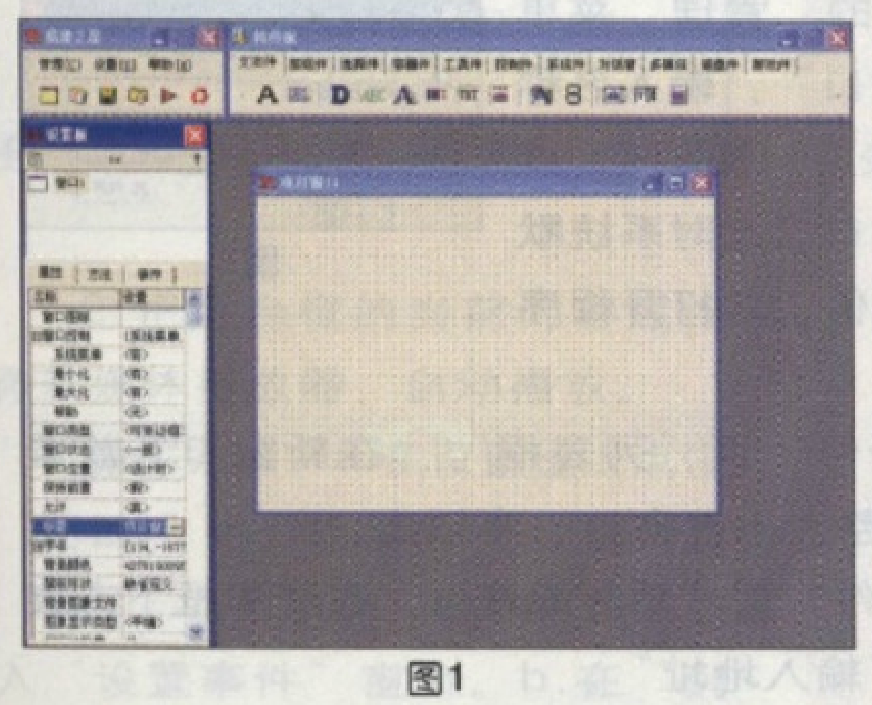


图1

搭建之星的界面（图1）包括主控窗口、构件板、设置板，还有作为搭建基地的项目窗口。

主控窗口由菜单栏和快捷栏两部分组成，是开发环境的总部。菜单栏包括管理（对用户的项目进行管理）、设置（设置当前系统的运行环境和常用工具）、帮助（提供帮助）菜单项。快捷栏则提供了菜单选择项的快捷图标。另外，像其他应用软件一样，搭建之星将主控窗口的部分功能加入鼠标右键，在程序开发过程中可以方便地运用这些功能。

构件板是搭建之星为我们设下的丰富的编程大餐，它提供了各种各样的构件（就是搭积木用的元件），按不同类分放在不同的页中。我们可以从中选取需要的构件，创建出精美别致、自我风格的软件。

设置板是管理项目中“窗口”和“构件”的工具，由“窗口列表窗”和“构件列表窗”两部分组成。在设置板中有“属性”、“方法”、“事件”3个页标，用户可直接设置构件的属性和事件，而“方法”页列出的方法，在这里只起说明该构件都有哪些方法的作用，而不能直接操作，方法只能在编写事件命令时才会用到。

第二步，我们有必要更深入地了解最精华也是最关键的东西——构件。

什么是构件呢？一个应用软件可以看作由几大模块组成，每个模块还可以细分成若干个最小标准模块，搭建之星称之为“构件”。构件是构成软件的最基本元素，从简单的按钮、标签功能到复杂的媒体播放器、音响功能，都被封装成一个个构件。构件可以分成可视构件和非可视构件。可视构件是那些用于创建用户界面的构件，运行后可直接看到；非可视构件则在运行时被隐蔽地嵌入窗口中，本身不可见，主要用于程序内部控制和文件管理。

构件是通过属性、方法、事件三方面来描述的。其中属性是构件必须具有的，而方法和事件则可以没有。

属性：构件本身所具有的性质，我们可以通过改变构件的属性值来改变它的特征和行为（图2）。

图2

方法：构件可以完成的动作或功能的标识。方法实际上为用户提供了控制构件的另一种途径。我们可通过方法来操纵构件或取得其内部的私有数据（图3）。

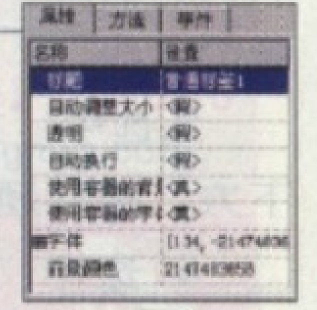


图3

事件：构件受到的外界“刺激”或某种状态的改变（图4）。搭建之星系统中的事件可分为外部设备控制事件和系统控制事件。

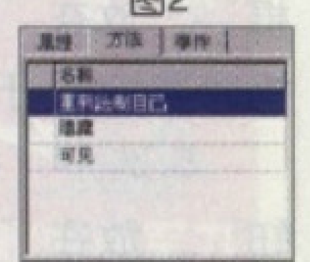


图4

外部设备控制事件：由鼠标或键盘等外设控制发生的事件。搭建之星中几乎每

个构件都有反映鼠标控制的事件。

系统控制事件：由系统内部控制发生的事件，在达到一定的设计条件后自动执行。

事件设置：指事件发生时，构件采留。当触发了某个事件时，系统会发送消息通知应用程序，程序将按顺序调用所设置的命令作出响应。可以说，事件设置相当于粘合剂，把窗口中的构件有机地联系起来。构件所具有的属性、方法以及事件都可以作为在命令进行设置（图5）。

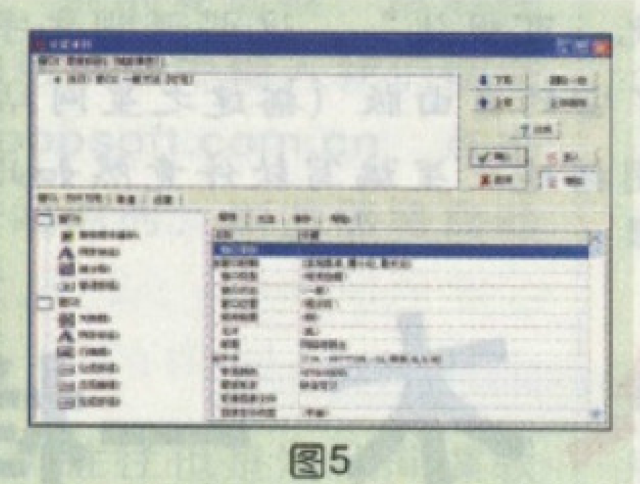


图5

如果你的程序要用到某种构件，只需在构件板相应页选中构件，然后在项目窗口单击鼠标左键，控件就放到窗口上了。在项目窗口中选中控件，通过拖拽可改变其位置和大小，也可以在设置板编辑。

要编辑控件或事件的属性取值，可双击其属性名称，也可以单击“…”按钮，结果都是弹出对话框。你也可以两次单击取值表格，直接在表格里更改。

上述个别内容可能有些晦涩，但只要安装软件操作一番，自然清晰。掌握了这些内容，就可以开始设计软件了（搭建之星主页提供免费使用的自由版，安装很简单，无需太多解释）。

第三步，网络电视台的构思和预备工作。

这里选用的例子是一个网络电视台软件，功能是通过选择网络电视频道（网址），能播放网络电视节目，还要能自行新增和维护电视频道，动态地维护网络电视台地址，以符合实际应用的要求。

搭建之星提供微软媒体播放构件，可实现网络电视的播放功能；电视频道的选播可以用组合框构件实现；电视台地址维护，由于采用的是不具备数据库功能的自由版，决定用行编辑构件来做，简单实用。

然后，我们需要上网搜集一些网络电视台的地址（例如：mms://winmedia.cctv.com.cn/live1），存储到名为“电视频道”的文本文件备用。

完成这些工作后，我们就可以进入搭建之星的实战了。

第四步，网络电视台的软件设计。

运行搭建之星的主程序，通过“管理”菜单新建一个“网络电视台”项目。此时会生成一个项目窗口，自动命名为“窗口1”。

设计主窗口：

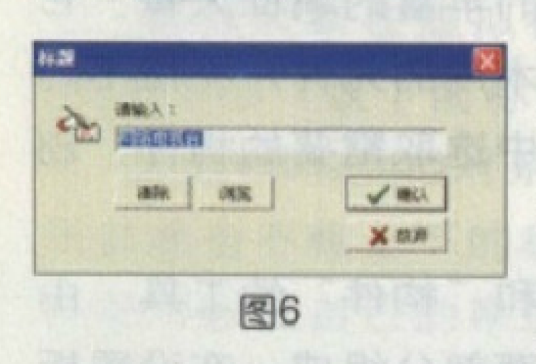


图6

1.选中项目窗口，在属性页双击“标题”格，在弹出窗口中把标题改为“网络电视台”（图6，以下类似，当然我们也可以随便给它起一个自己喜欢的标题）

2.在构件板上的“多媒体”分类页，选择“微软媒体播放”构件（图7）



图7

在项目窗口中左击鼠标放置构件，根据自己喜好调整播放器的大小。

3.选中“文本件”页“阴影标签”，放在媒体播放器下方，把标题修改为“选择电视台”。

4.选中“选择件”页“组合框”，放在“阴影标签”下方，拖拽使其略小于窗口宽度。

5.选中“按钮件”页“普通按钮”，放在“组合框”下方，拖拽成长条形，点击按钮属性页，修改标题为“维护网络电视台地址”。

最后界面如图8所示。



图8

我们还需要能够维护电台地址，下面设计地址维护窗口：

1.在主控窗口的“管理”菜单中选择“增加新窗口”，输入名称“电视台地址列表”（图9），点“确定”生成新窗口（此时系统默认窗口显示属性为假，即打开程序时不可见）。

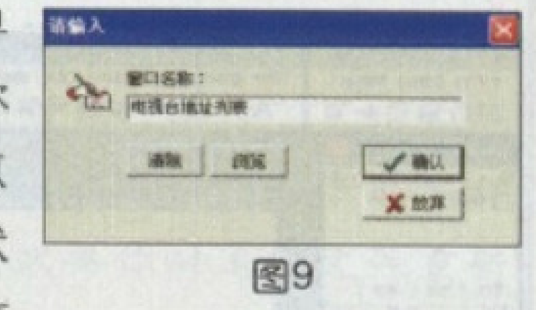


图9

2.选中“选择件”页“列表框”，在新窗口上放置“列表框1”，调整大小占窗口一半以上。

3.选中“文本件”页“阴影标签”，在列表框下方放置，修改标题为“输入地址”。

4.选中“文本件”页“行编辑”，放置在标签下方，调整宽度略小于窗口。

5.选中“按钮件”页“位图按钮”，在窗口右侧分别放置“位图按钮1”、“位图按钮2”、“位图按钮3”，修改标题分别为“关闭”、“删除”和“新增”。

最后如图10所示。

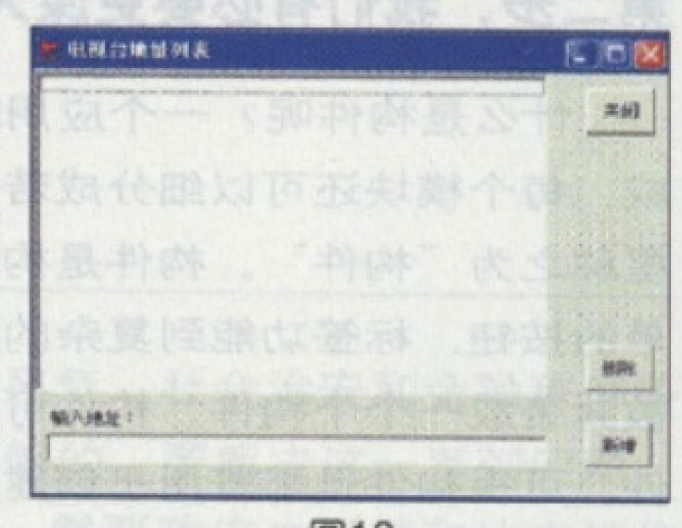


图10

接着就是程序开发了，这个过程同样只需要用鼠标选择相应命令来完成，下面每步实现一项功能：

1.当项目运行，窗口创建的时候，让组合框读取“电视频道”文本文件。

操作方法：a.选中“网络电视台”主窗口，在设置板选择“事件”页，双击“创建窗口”项进入“设置事件”窗口（以下类似）。b.在“取值”页点击“文件”，在弹出的“选择文件”对话框里找到“电视频道”文件，打开后

图11

图12

弹出单选框（图11），选择"拷贝到当前目录"。c.在"窗口、构件列表"（以下称"列表"）页点击"窗口1"的"组合框1"，在右面的"方法"中双击"读取文本文件"。d.在"取值"页双击"整数"，输入数字"1"并确认。e.在"列表"页点击"窗口1"的"组合框1"，在右面的"属性"中双击"当前项目号"，选择"对该属性设置新的值"（图12），这样在运行程序时组合框默认为空。事件设置如图13所示。

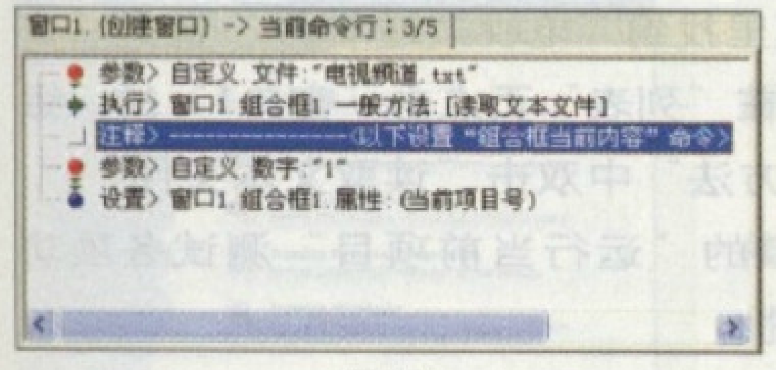


图13

2.把组合框的当前内容赋给微软媒体播放器，自动播放。

操作方法： a.在设置板上点击"窗口1"的"组合框1"，选择其"事件"页，双击"鼠标单击"进入"设置事件"窗口。b.在"列表"页选中"组合框1"，在"属性"页双击"当前编辑内容"，选择"把该值传递给其他属性或作为执行方法的参数"（类似图12）。c.选中"微软媒体播放1"，在"属性"页双击"文件名称"，选择"对该属性设置新的值"。d.在"取值"页点击"布尔"，选

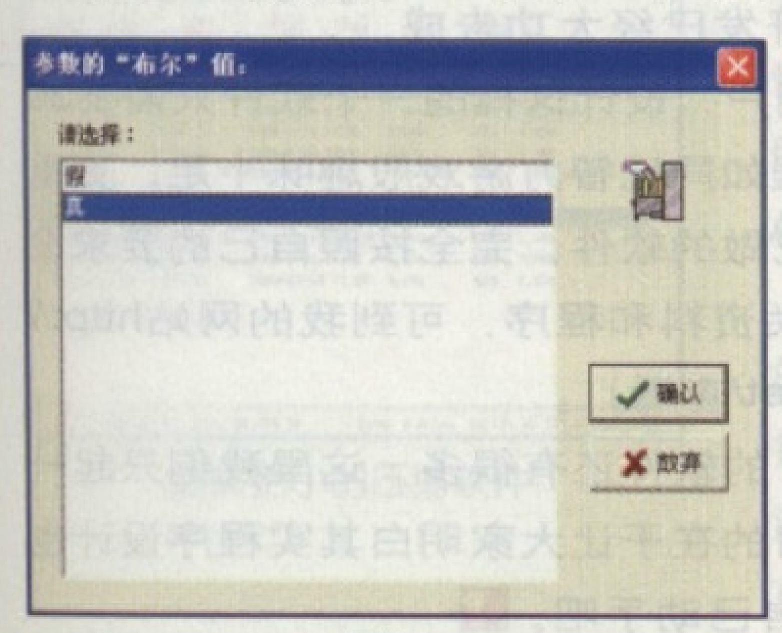


图14

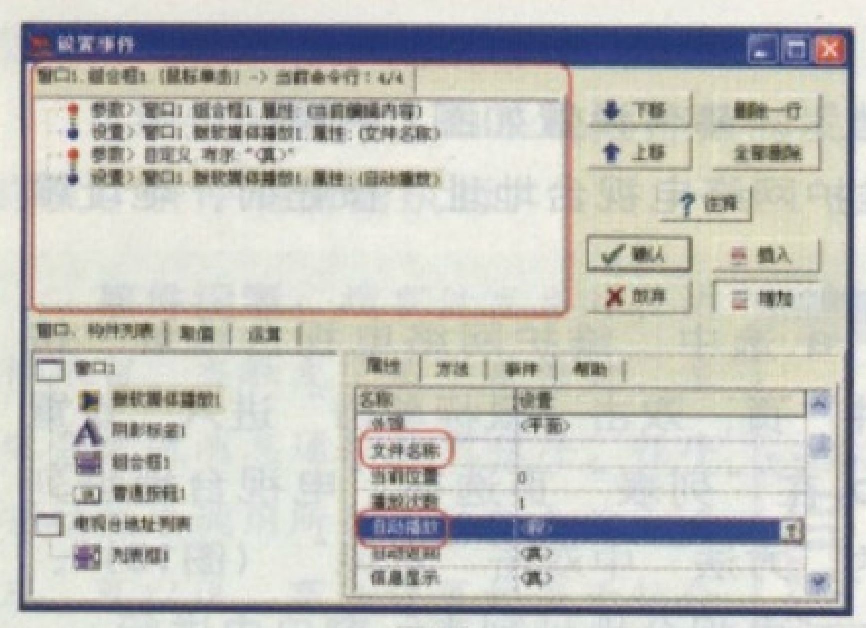
"真"（图14）。e.双击"自动播放"，选择"对该属性设置新的值"。事件设置如图15所示。

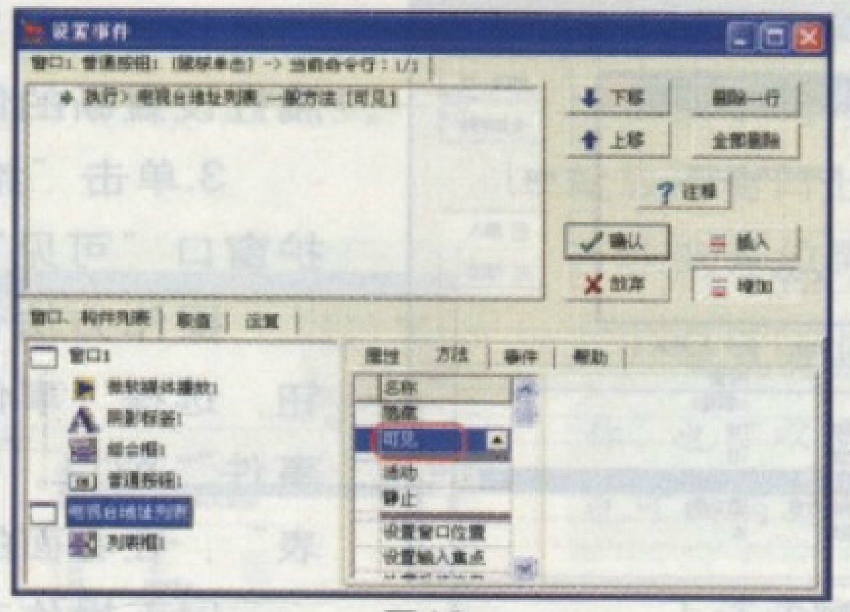
3.单击"维护网络电视台地址"按钮时，地址维护窗口"可见"。

操作方法： a.选中"维护网络电视台地址"按钮，选择"事件"页，双击"鼠标单击"进入"设置事件"窗口。b.在"列表"页选择"电视台地址列表"，在右面的"方法"中双击"可见"（图16）。以下操作在"电视台地址列表"窗口中进行。

4.读入电台地址到列表框。

操作方法： a.在设置板上选中"电视台地址列


图15


图16

表”，在“事件”页双击“窗口可见”进入“设置事件”窗口。b.在“取值”页点击“文件”，在弹出的“选择文件”框里找到拷贝到当前目录的“电视频道.txt”，之后选择“在原目录保持不动”。c.在“列表”页选中“列表框1”，在右面的“方法”中双击“读取文本文件”。d.在“列表”页选中“行编辑1”，在右面的“方法”中双击“清除”。

5.新增地址功能：把行编辑的当前内容增加到列表框中，把列表框当前内容存盘。

操作方法：a.选中“新增”按钮，选择设置板上“事件”页，双击“鼠标单击”进入“设置事件”窗口进行事件设置。b.在“列表”页选择“行编辑1”，在右面的“属性”中双击“当前编辑内容”，选择“把该值传递给其他属性或作为执行方法的参数”。c.选择“列表框1”，在右面的“方法”中双击“增加一项”。d.在“取值”页点击“文件”，在弹出对话框中打开“电视频道.txt”，选择“在原目录保持不动”。e.在“列表”页选择“列表框1”，在右面的“方法”中双击“写入文本文件”。

6.删除地址功能：删除列表框中的项目，存盘。

操作方法：a.选中“删除”按钮，选择设置板上“事件”页，双击“鼠标单击”进入“设置事件”窗口。b.在“列表”页选择“列表框1”，在右面的“方法”中双击“删除一项”。c.在“取值”页点击“文件”，在弹出的“选择文件”框里找到“电视频道.txt”，选择“在原目录保持不动”。d.在“列表”页选择“列表框1”，在右面的“方法”中双击“写入文本文件”。

7.关闭“电视台地址列表”窗口，并且刷新主窗口组合框的内容。

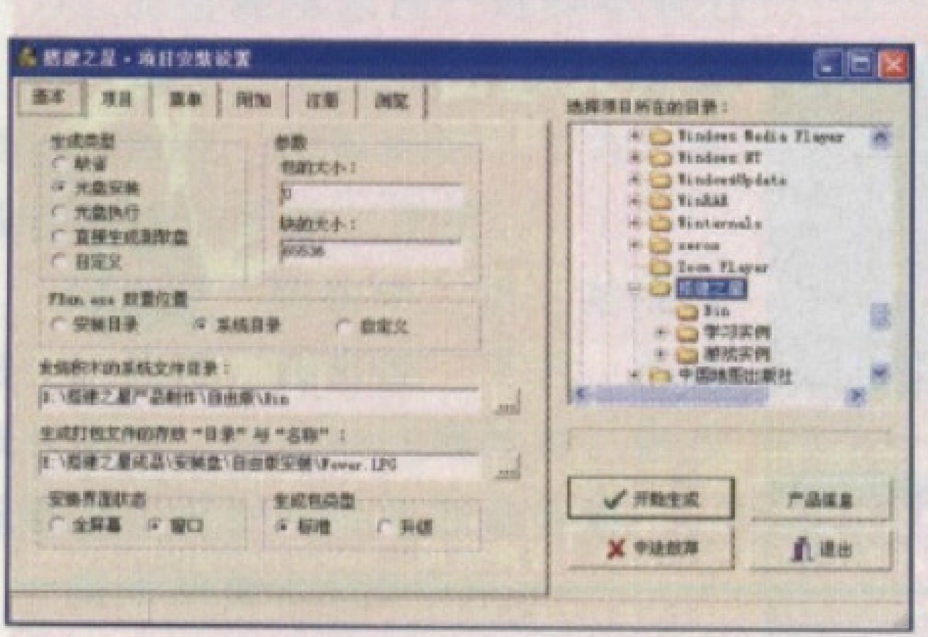
操作方法：a.选中“关闭”按钮，选择设置板上“事件”页，双击“鼠标单击”进入“设置事件”窗口。b.在“列表”页点击“电视台地址列表”，在右面的“方法”中双击“关闭窗口”。c.在“取值”页点击“文件”，在弹出的“选择文件”框里找到“电视频道.txt”，选择“在原目录保持不动”。d.在“列表”页点击“窗口1”的“组合框1”，在右面的“方法”中双击“读取文本文件”。

最后，用主控窗口的“运行当前项目”测试各项功能，均达到了预定目的。

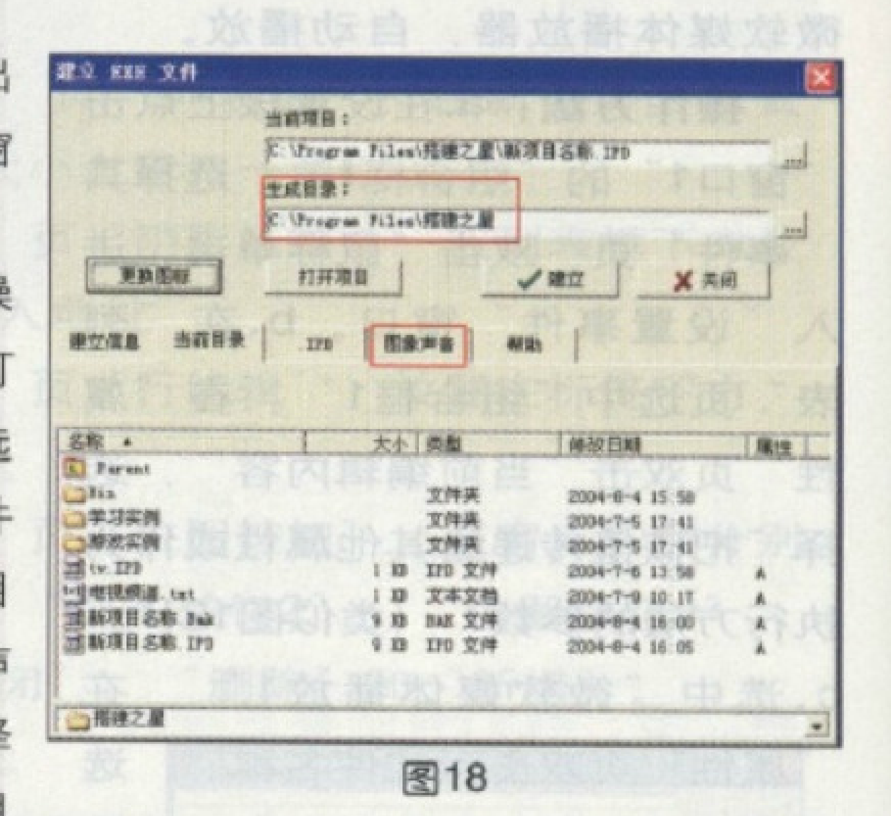
第五步，软件的后期制作。

为了让我们设计的软件能独立于搭建之星运行，搭建之星提供了两种便利的工具，可以把软件项目制作成安装程序包，或直接生成EXE文件。

1.安装程序制作。搭建之星的安装项目设置程序通过“设置”→“项目安装设置”打开（需要另外下载工具包：http://www.diylsoft.com/download/FeverTools.ZIP）。程序设置窗口如图17所示。制作安装程序的主要步骤：a.在控制区的“选择项目所在目录”中选择项目。b.在设置区的“基本”页中选择“生成类型”。c.设置生成打包文件的存放“目录”与“名称”。d.在设置区的“项目”页设置产品信息。e.在设置区的“菜单”设置中设置安装信息。f.在控制区单击“开始生成”按钮，开始生成。


图17

2.直接生成EXE文件。在主控窗口的“管理”菜单选择“建立EXE文件”，弹出生成EXE文件窗口，如图18所示。生成EXE文件的操作步骤：a.单击“打开项目”按钮，选择欲生成EXE文件的项目。b.选择项目所调用的“图像声音”文件。c.选择EXE文件的生成目录。d.单击“建立”按钮，创建EXE文件。


图18

至此，整个软件开发已经大功告成。

熟悉搭建之星的用户，设计这样的一个软件只需要30分钟左右，而且其过程如同玩智力游戏般趣味十足。更重要的是，这是我们自己做的软件，完全按照自己的要求设计（网络电视台的有关资料和程序，可到我的网站http://juntian.home.bj001.net/查看）。

类似“搭建之星”的软件还有很多，这里我们只起一个抛砖引玉的作用，目的在于让大家明白其实程序设计也可以很简单，让我们自己动手吧。

工具快报

最近，笔者在空余时间一直玩光荣公司的最新力作三国志X，好不容易用刘备"统一全国"，静下来回顾通关历程时，发现自己经常的操作就是"取进度"。为了满足某个条件或登录得力干将，笔者不得不一次次"回到过去"。从心理学角度讲，经常"取进度"代表了一种追求完美的精神需求，如果大家在现实生活中对待学习、对待工作、对待生活的态度也能如此，相信你会对"珍惜"这个词有深刻的理解——毕竟，现实生活中是不能"取进度"的，人生毕竟不是游戏……

■河北 李岩



系统大提速——TuneUp Utilities 2004

□类型：系统优化　□版本：2004
□大小：6.7MB　□性质：共享（30天试用）
□平台：Win98/Me/2000/XP　□主页：http://www.tune-up.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200417/TU2004TrialEN.exe

这款软件刚刚获得国际著名下载网站Tucow评选的"People's Choice"奖。TuneUp Utilities 2004是由TuneUp软件公司开发的一款功能强大的工具软件，可以使你的电脑保持最佳性能运行。软件有直观的界面，无论新手还是有经验的用户都可轻松使用。软件功能应有尽有，总共分为5大功能：

1.设置和分析： 在这里你可以进行系统控制面板中的几乎所有的设置，更加直观方便。此外还有不少优化选项及一般需要手动修改注册表来设置的属性，如右键的新建菜单、缩略图大小、登录系统前显示信息等，还包括了Windows自带的OutLook及Media Player的设置选项。还可查看系统信息；

2.清理修复： 包括磁盘清理和注册表清理，可以扫描临时文件、文件备份及注册表冗余等。同时可以选择将要清除的文件备份以便恢复。新版本提供"一击维护"选项，只需鼠标点击，即可对电脑进行清理；

3.优化和提高： 用于维护计算机，检测和修复存在的错误。有特殊的检测器，检测系统后可以给出优化建议，但都是以减小资源消耗为目的，适用于资源紧张的用户；

4.管理和控制： 包括进程管理、注册表编辑和卸载管理；

5.文件恢复和粉碎： 这是两种相对的功能，文件恢复可以找回从回收站清空的文件，而文件粉碎可以安全彻底地删除文件，不可恢复。

难得见到如此易用而功能强大又全面的优化软件，推荐使用！

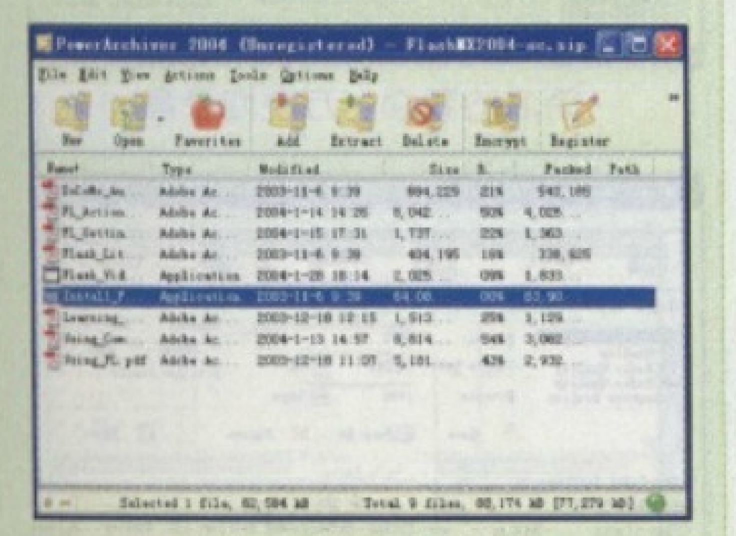
系统维护原来也可这么简单

压缩好帮手——PowerArchiver

□类型：压缩工具　□版本：2004 v9.0
□大小：2.74MB　□性质：共享（30天试用）
□平台：Win98/Me/NT/2000/XP　□主页：http://www.powerarchiver.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200417/powarc900.exe

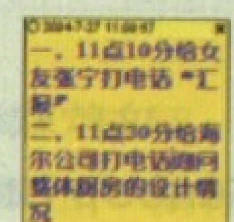
作为当今为数不多的能与WinZip和WinRAR抗衡的压缩工具，PowerArchiver依然保持着强大的生命力，并继承着其传统特色——广泛的压缩格式支持、流畅的处理速度和靓丽的外观。PowerArchiver的界面可能是压缩类软件中最漂亮的，美丽典雅；支持ZIP、CAB、LHA、TAR、BH、RAR、ARJ、ARC、ACE、ZOO、GZ、7Z等多种压缩格式；支持XXE、UUE和MIME解码，使压缩文件更小、压缩速度更快；支持创建ZIP和CAB格式的压缩文件和自解压缩包；友好的向导功能，可以完成所有你希望的工作；支持多种文件加密方法，如Blowfish、DES、Triple DES和AES；集成FTP客户端，可直接将压缩包上传至网络服务器……

这次推出的9.0版，比以往版本更加快捷稳定，主要改进包括：增加对目前新兴的7-Zip格式的支持，这种格式具有开放的构架和超高的压缩率；支持ZIP AES加密技术，可创建WinZip 9.0 AES加密标准的压缩文件；支持扩展TAR规格；采用新的浏览器式查看方式；新增压缩配置支持；更好地支持UNICODE；优化了内存使用；更新了图标，拥有更多的风格和颜色；另外还有一些其他改进和增强。



更快更小的压缩软件

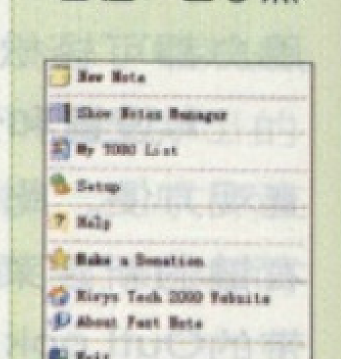
桌面便捷贴——Fast Note



□类型：系统增强　□版本：2.2
□大小：777kB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP　□主页：http://www.kt2k.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200417/fnote220.zip

现代生活的快节奏，造就了一批能熟练灵活使用"便条纸"的大忙人，将亟待办理的事情往纸条上一写，贴在显眼的地方，以免忙得昏天暗地时耽误或忘记重要的事情。由于目前使用电脑和网络办公已成为流行趋势，因此很多人都在苦苦搜寻一款好用的"桌面便捷贴"软件。这里给大家推荐的Fast Note就是一款便利的桌面工具，可以在你需要时快速调出，方便地记录。软件仅有700多kB，完全免费，简单漂亮，功能也很强大，可以改变色彩、字体、大小和透明（Win2000/XP）等效果；支持时间提醒，可自动运行应用程序；平时可以让它待在任务栏里，需要时可立即调出使用，可以同时打开多个提醒窗口，并按需要进行操作。新版本加强了记事贴的管理功能，为关闭、删除等功能增加了快捷方式；可用"Alt+空格"打开菜单；可方便地打印记事贴；增加了只显示记事贴标题的功能，从而有效地减少桌面空间的占用；记事贴管理器可显示内容的前255个字母（127个汉字）作为索引；单击记事贴的关闭按钮，会显示"close for"子菜单；另外，软件还具备一个todo（要做的事）列表管理器。

日程一目了然



右键即可调用全部功能

美丽新世界——Picasa



随时编辑图片



方便的相册管理

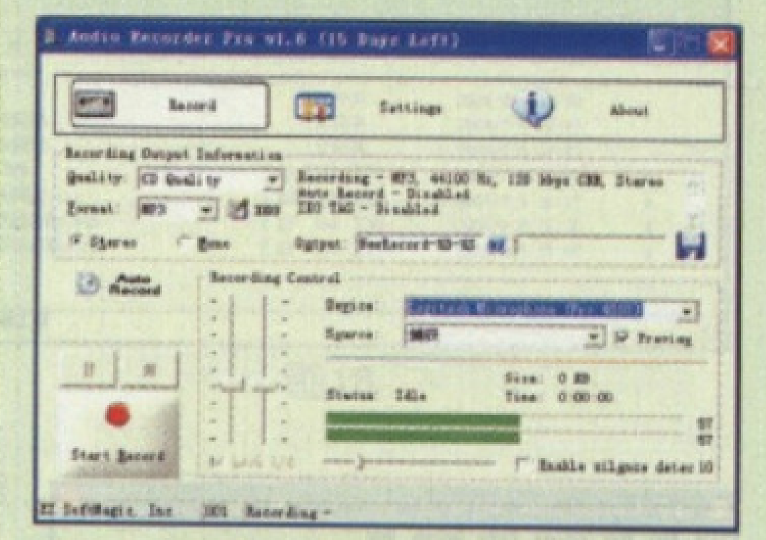
□类型：图像浏览　□版本：1.6
□大小：3.53MB　□性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP　□主页：http://www.picasa.com/google/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200417/picasa-google-free.exe

一款优秀的图像浏览工具，它原本是独立收费的商业软件，自从被Google收购以后，就改为完全免费了——在免费软件越来越少的今天，的确让人欣喜。Picasa的界面美观华丽，看上去颇有些苹果iPhoto的风格，十分养眼。而软件的功能也非常丰富实用：可以自动从你的数码相机上将照片传输到电脑，非常便捷；可方便地管理图像并在几秒中内查找到所需的图片；可让你轻松地对图像进行编辑、打印和共享操作；另外还可以创建幻灯片……笔者很欣赏Picasa的分类管理和浏览时流畅的切换效果，只可惜软件目前对中文图片名支持不好，有乱码现象，期待新版本会有所改观。这款软件具备界面漂亮、功能强大和免费三大亮点，相信大家在使用之后会像笔者一样喜欢它。

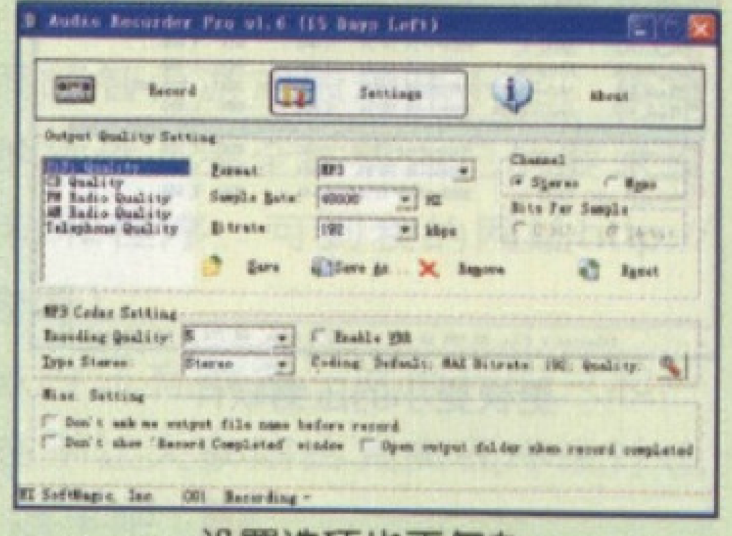
完美"录音机"——Audio Recorder Pro

□类型：压缩工具　□版本：1.7
□大小：1.32MB　□性质：共享（15天试用）
□平台：Win98SE/Me/2000/XP　□主页：http://www.ezrecorder.net/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200417/rcrdmate.exe

从Win95开始，操作系统附带的"录音机"就从来没让我们满意过，且不说其单薄的功能，短暂的录制时间就足以让大家怨声载道。既然微软不打算改进和增强，我们只好选择其他软件了——比如今天给大家介绍的Audio Recorder Pro，这是一款在国外获得极高评价的录音软件。软件界面简洁大方、各种功能操作一目了然、易于使用，可实时录下从声卡中发出的声音，并直接将录音保存为MP3、OGG或WAV文件。软件支持输入/麦克风、Internet流媒体音乐、外部输入装置（如CD机、LP、音乐盒、电话线等）和其他软件（如Winamp、Media Player等）。可预先确定声音录制质量，快速设定和管理录音参数；通过内置的定时器，允许自动开始和停止录音；支持在录音过程中进行静音探测；内置先进的录音引擎，可制作高质量录音；在开始录音前还可预设/预览录音装置。当然，录音时间是完全没有限制的。



简洁的界面，方便地录音

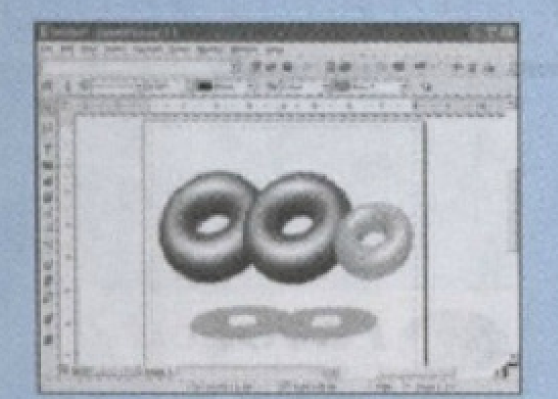


设置选项也不复杂

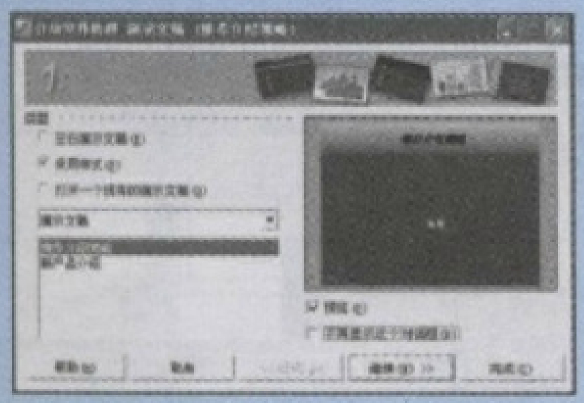
非凡的办公体验——OpenOffice.org 1.1.2



□类型：办公软件　　□版本：1.1.2简体中文版
□大小：64.8MB　　□性质：免费
□平台：Win98/Me/NT/2000/XP　　□主页：http://www.openoffice.org/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200417/OOo_1.1.2_Win32Intel_install_zh-CN.zip



兼容性是其最大的特点



提供文件助理，更省心

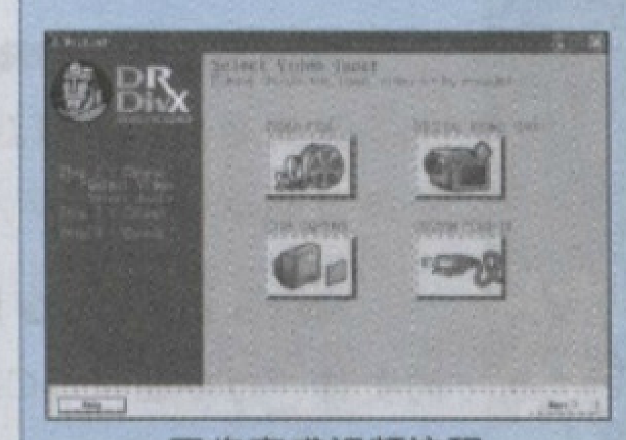
当最初的OpenOffice.org 1.0发布时，恐怕没人相信一款如此优秀的办公软件竟然是免费的。时至今日，这款软件的下载量已达2000万人次，并且有30多种语言版本面世（包括简体中文版）。利用OpenOffice.org，你可以制作各种动态文件、分析资料、多媒体简报、各种高品质的图片以及从OpenOffice.org开启多种资料库等。无需安装任何附加软件，即可将文档转为PDF格式或将图像转为swf（Flash）格式。另外，为适应国际化的需求，OpenOffice.org还支持一些复合文字如泰文、印度文、阿拉伯文、犹太文以及一些直排书写语言。如果你一直习惯使用常见办公软件（如微软Office），就不会对OpenOffice.org的界面感到陌生，其功能并不比其他办公软件逊色。另外，它兼容微软Office格式文件，方便用户进行文件交换。

OpenOffice.org的软件开发公司积极听取了用户对1.0版本的意见反馈，修正了一些错误并增加了不少新功能，发布了最新的1.1.2版本，功能比1.0更强，更具兼容性，更能适应用户的需求，更易操作，源码公开。最重要的是——它依然免费。

DivX制作利器——Dr.DivX

□类型：多媒体制作　　□版本：1.0.5
□大小：9.94MB　　□性质：试用（15天试用）
□平台：Win98SE/Me/2000/XP　　□主页：http://www.divx.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200417/DrDivX105.exe

DivX可谓是近几年最火热的影像格式，以其清晰的画面和苗条的“身材”得到了广大影视迷的青睐，并逐渐成为公认的影像格式标准。Dr.DivX是由DivX的开发公司发布的世界上第一款DivX编码制作工具，功能非常强大，支持DVD、MPEG1/2、MPEG4、AVI、AviSynth、WMV等常用视频格式转换，还支持直接将影音文件直接编码为DivX格式。Dr.DivX界面简洁清晰，只通过3个简单的步骤就可以完成视频编码操作。软件具备自动检测剪裁、自动检测隔行扫描和3：2帧间距、自动检测图形分辨率和高宽比功能；可定制编码外观；可用批量编码方式来方便地为大量视频片断编码；整合EKG软件，可对视频进行精细调整；允许调用第三方程序对文件进行修整和编辑操作；具备方便的刻录功能。



三步完成视频编码

随着全新DivX 5.2的发布，Dr.DivX也推出了最新的1.0.5版本。新版本采用全新V5.2编解码器；新增对AC-3音频的支持；支持高清晰传输流媒体编码；支持MP3 CBR/VBR音频编码；增加自动升级功能。

个人信息助理——Time & Chaos

□类型：信息管理　　□版本：6.0
□大小：3.77MB　　□性质：共享（21天试用）
□平台：Win98/Me/2000/XP　　□主页：http://www.chaossoftware.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200417/chaossetup.exe

所有功能都集成在主界面内

这款个人信息管理软件有着非常悠久的历史，1992年就开始了其共享软件之路，各大软件下载站点对它的评价也颇高。近年来，随着共享软件遍地开花，竞争日趋激烈，软件作者重新编写了所有代码，开发平台也从Visual Basic转移到了Delphi，改变的效果就是程序的效率更高、资源占用更小，而且稳定性也提高了。新版本的所有设置全部保存在ini文件里（而不是在注册表里），终于成为一款绿色软件。Time & Chaos非常有特色，它的用户界面直观大方，所有功能都被集成在主界面内，浏览信

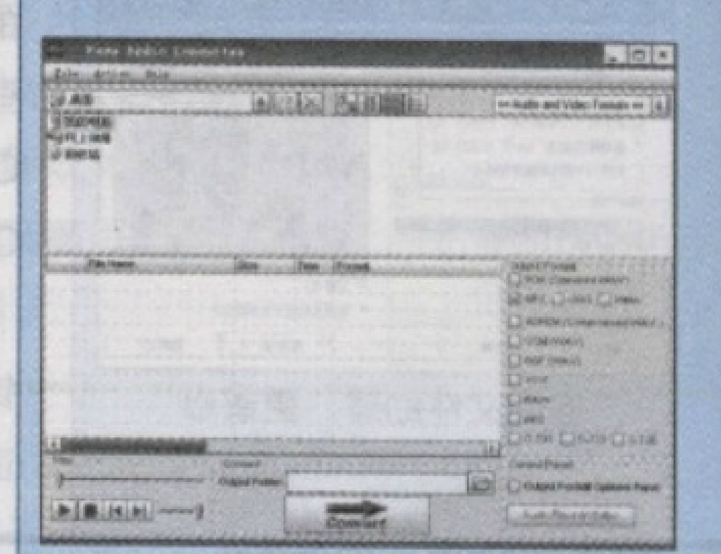
息的确非常方便，可是新手刚刚接触它的时候不免有点怪怪的感觉。但当你使用一段时间后，就会对它爱不释手。软件拥有目录功能，可别小看了这功能——使用它的过滤功能一下子就可以把你希望查找的联系人、事件和任务找出来，甚至不需要知道任何一个与它相关的关键词；另外，它拥有20个可自定义的内容，比如你可以把QQ号码添加进联系人的自定义里；软件和系统紧密集成，可以调用Word写E-mail，也可以使用Windows的电话拨号程序拨打电话等。

音频随心转——Favo Audio Converter

□类型：音频转换　□版本：5.0
□大小：7.48MB　□性质：共享（只允许转换每个音频文件的50%）
□平台：Win98/Me/2000/XP/2003　□主页：http://www.favosoft.com/FavoAudioConverter/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200417/FavoAudioConverter.exe



是一个具有丰富功能和支持全部格式的音频转换软件。它支持最多的流行音频格式，如：Wav（标准的PCM，压缩的WAV）、MPEG（MP3、MP2、MP1）、Ogg Vorbis、WMA、AVI、VOX、RAW、G72x（G7.21、G7.23、G7.26）、DSP、MPPlus（MPC、MP+）、Apple Audio（AIF、AIFF、AIFC）和Unix Audio（AU、SUD），支持最丰富的功能，可把视频文件中音频部分直接转换成音频文件（如：DivX、XviD、MPEG-4、Standard AVI、MPEG1、MPEG2、WMV、Quick Time），内嵌文件浏览器，还可通过拖曳增加文件。而且软件设置一目了然，容易上手，是喜爱多媒体的用户很好的选择。


音频转换随心所欲

软件升级快报

DivX 5.2：性能强大的编解码器。新版本内置比特率计算器；DivX Player更新为2.5.4版本；更新了检查工具；为DivX编码器增加自动更新提醒；改进后的快速模式，可获得更好的性能、压缩率和质量；DivX解码器支持3 point GMC；平滑播放支持多重连续B-frames；修正了一些Bug。下载地址：http://www.divx.com/divx/download/。

PowerStrip 3.52：优秀的显卡增强工具。新版本改进了对XGI Volari的支持；增加对ATI X800和GeForce 6800的支持；增加对S3 DeltaChrome和Win64的初步支持；增强了非主要显示器的热键。下载地址：http://www.entechtaiwan.com/files/pstrip.exe。

WinZip 9.0 SR-1 Beta：老牌压缩工具软件。新版本对WinZip编码进行了全面改进，更新了错误提醒和帮助文本；最主要的新特性就是在一些情况下可显示警告信息，比如你双击一个包含.exe文件的Zip文件时，可警告你该文件可能隐藏病毒，该警告功能也可被方便地关闭。下载地址：http://www.winzip.com/downbeta.cgi。

Nero CD-DVD Speed 3.10：光驱检测必备工具。新版本改善了光盘质量测试；新增对老CD刻录机和康宝光驱的支持；为不能报告C1错误的光驱提供C2错误测试。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_310.zip。

AnyDVD 3.9：出色的DVD电影解密工具。新版本增加音乐CD速度控制；增加简单的编辑器，用来在AnyDVD存档文件中改变CSS键值或“替换”标记；当设定窗口打开时，可临时禁止Windows自动插入提醒；新增“Silent Install”选项。下载地址：http://www.slysoft.com/download/SetupAnyDVD.exe。

Mozilla 1.7：优秀的的网络浏览器。新版本对浏览器、邮件客户端和chatzilla都进行了改进和增强，另外修正了一些问题。下载地址：http://people.linux.net.cn/holywen/mozilla/mozilla-win32-1.7-zhCN-installer.exe。

Google Toolbar 2.0.113：优秀的IE增强插件。新版本增加“实名通”功能，直接在浏览器中键入中文名称即可浏览网站。下载地址：http://toolbar.google.com/intl/zh-CN/。

PowerDVD 5.0 Build 1203 patch：该补丁为PowerDVD 5.0新增CLHP（CyberLink耳机）功能，通过耳机可达到家庭影院的环绕效果，聆听音乐时更具空间立体感；新增移动电源管理功能，可延长电池使用寿命、避免电力耗尽情况发生；支持Windows XP Media Center Edition和讯连科技专用遥控器；另外修正了一些问题。下载地址：http://download.gocyberlink.com/ftpdload/patch/powerdvd/powerdvd_patch.exe。

Outlook Express 6 SP1累积安全更新程序KB823353：该更新程序包含自OE6 SP1发布以来的全部更新，另外修正了Outlook Express的一个最新安全漏洞。下载地址：http://download.microsoft.com/download/c/8/6/c864ce25-6406-4077-8c97-5f7e1caff16c/IE6.0sp1-KB823353-x86-CHS.exe。

图表的作用在于引导用户透过繁杂的数据迅速看到内在的联系。如果生成的图表也比较复杂，无法一眼看出其中蕴含的规律，那该怎么办呢？不用着急，Excel为我们提供了基于图表的趋势线、误差线、系列线、垂直线等众多附加线。我们只须给图表添加适当的附加线，用户就能迅速捕捉到其中的规律。

文字和数据的彼端

——Excel图表之附加线



■重庆 烟波

一、用趋势线勾勒相关数据的发展趋势

趋势线是Excel图表中反映数据整体趋势的一类附加线。我们可以给XY散点图、面积图、条形图、柱形图、折线图、股价图、气泡图添加趋势线，用以概括图表中相关数据点的发展趋势。接下来我们结合实例探讨趋势线在图表中的应用。

1. 添加趋势线

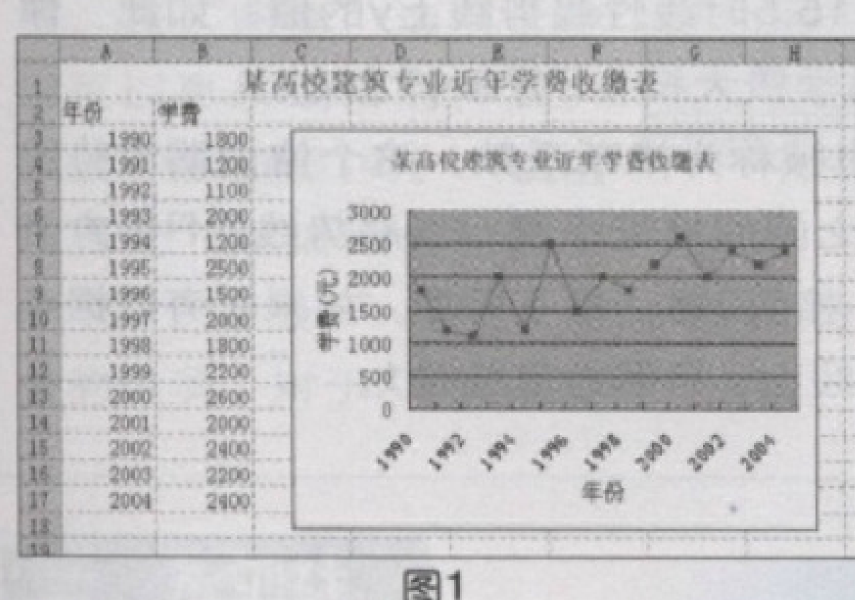
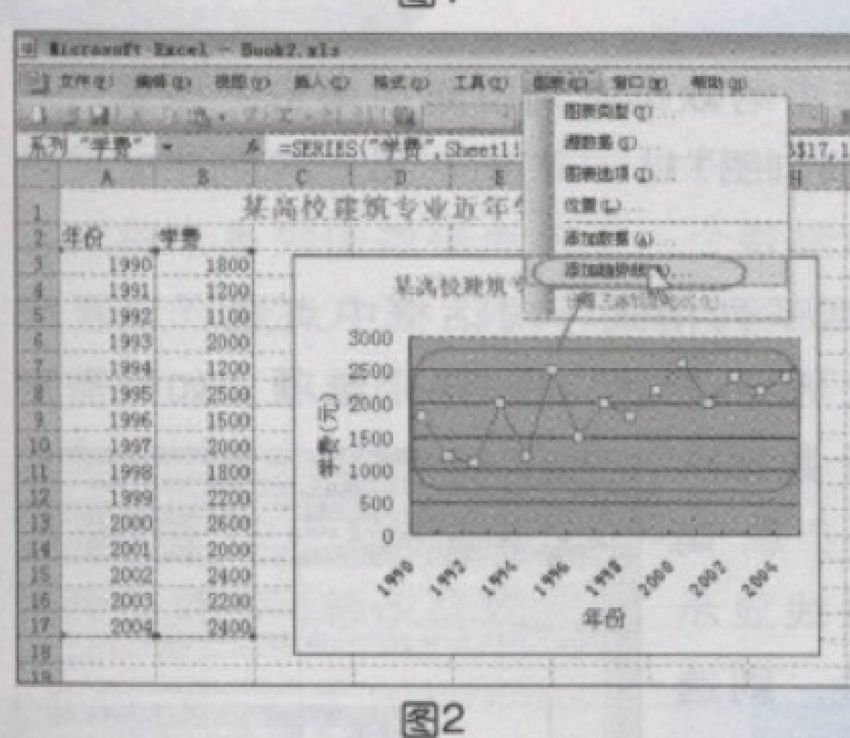

图1

图1是某高校建筑专业近年学费收缴表以及相关的图表。图表类型为折线图，横轴为年份，竖轴为学费，粗一看图表上稀稀落落的十几个点，很难看出有什么规律。下面我们就为这个图表添加一条趋势线。


图2

（1）在图表中单击需要添加趋势线的系列（本例中只有一个系列），接着点选“图表”→“添加趋势线”菜单项（图2），打开“添加趋势线”对话框。

（2）在“类型”选项卡中我们可以看到有6种趋势线（图3），其中“线性”趋势线应用最为广泛。那么这里该选择哪种趋势线呢？如果我们只想看看整体数据的大致走向，一般只需用直线描述，因此点选“线性”，最后单击“确定”，图表上就出现了一根上升趋势的直线（图4）。其他线形一般用作计算和函数方面，也可以通过变换转化为线性关系，这里就不再详述。

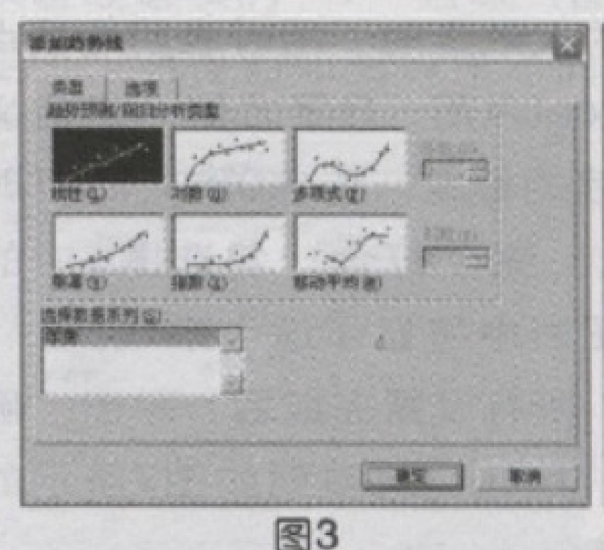

图3

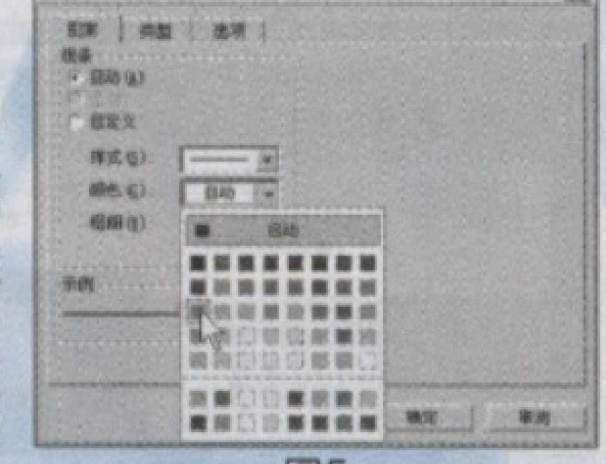
图4

添加趋势线后的图表，一眼就可以看出，年份和学费的关系为正相关。虽然短时间也许会降低，但总的趋势是上升。

2. 格式化趋势线

上面添加的是默认样式的趋势线，为了更加直观和醒目，我们还有必要对其进行修改、完善，使其更具个性化。

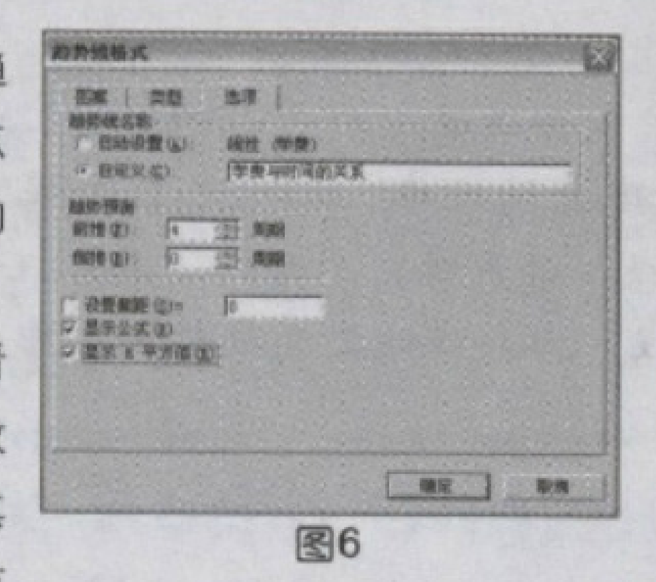
（1）双击图表上的趋势线，打开“趋势线格式”对话框。在“颜色”下拉列表中点选一种清新亮丽的颜色，如红色（图5），你还可以更改线条样式与粗细。


图5

（2）在“类型”选项卡，可以更改趋势线为其他类型，这里就没有必要了。

（3）单击“选项”选项卡，在“趋势线名称”中

点选“自定义”，然后输入趋势线的名称，当然你也可以点选“自动设置”，使用程序的自行命名（图6）。


图6

（4）从图4中我们可以看到，趋势线默认只分布在有数据的部分，其实我们可以让其延伸，直至我们想看到的范围。图6中的“趋势预测”就是用来设置趋势线的延伸方向及长度的。在“前推”框中输入一个数值，趋势线就向正方向延伸该值表示的距离；在“倒推”框中输入，趋势线就向负方向延伸。如果想估计一下2006的学费情况，我们只须在“前推”框中输入2（年），则趋势线的右端点横坐标是2006，纵坐标值应该与2006年的估计学费相差不多。

（5）如果我们把图表区看成是一个坐标系，那么趋势线事实上就是XY坐标系中的一条直线，既然是直线就肯定会有方程式，勾选图6中的“显示公式”，图表区中将显示此直线的方程。

（6）从图4中我们可以看出，图表中的很多值并不在趋势线上，而是分布在趋势线的两旁。也就是说线性趋势线上的只是表示所有点总体的大致走向，同时表明这些点“大致”在一条直线上。Excel中用“R平方值”来定义这些点有多么符合这条趋势线的标准，取值0到1，为1时说明所有点都在一条直线上，完全符合。勾选图6中的“显示R平方值”复选框，图表中将显示这个系数。

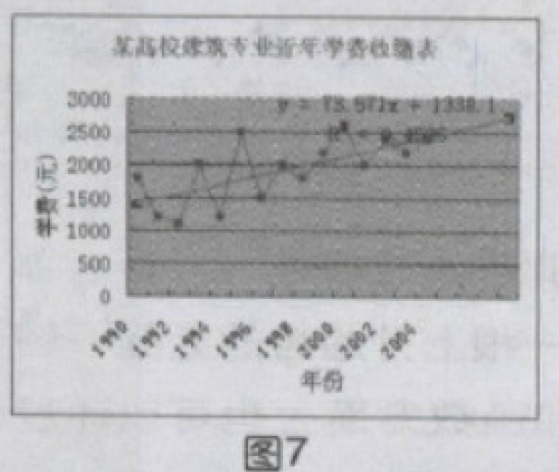
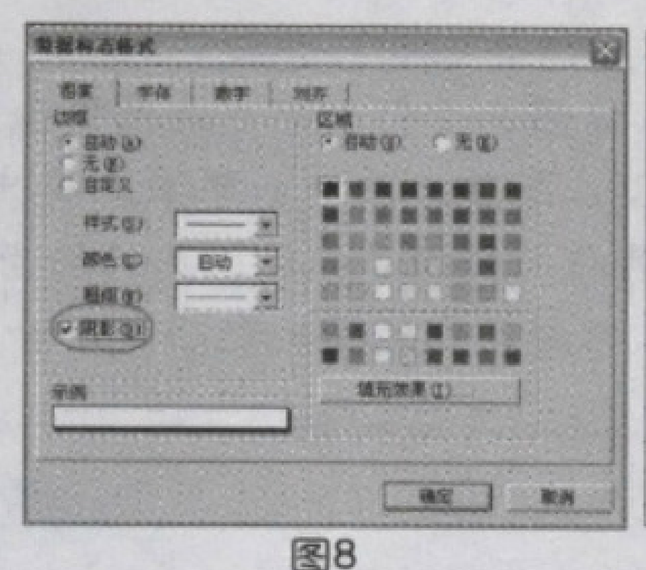


图7

所有设置完成后，单击“确定”按钮，将得到如图7所示的图表。

（7）趋势线公式、R平方值和数据点搅在一起，加上背景又是透明的，看起来不甚清晰，整个图表看起来也很紊乱，因此必须修改。公式和R平方值处事实上就是一个文本框，用鼠标左键单击选中，然后将光标移动到文本框的边框上，等光标变成箭头后，按住左键拖拉，将文本框移到合适位置。然后双击此文本框边框，打开“数据标志格式”对话框，可修改文本框的属性。在“图案”选项卡中勾选“阴影”（图8）“区域”选择“自动”，然后单击“确定”，你将看到如图9所示的图表。


图8

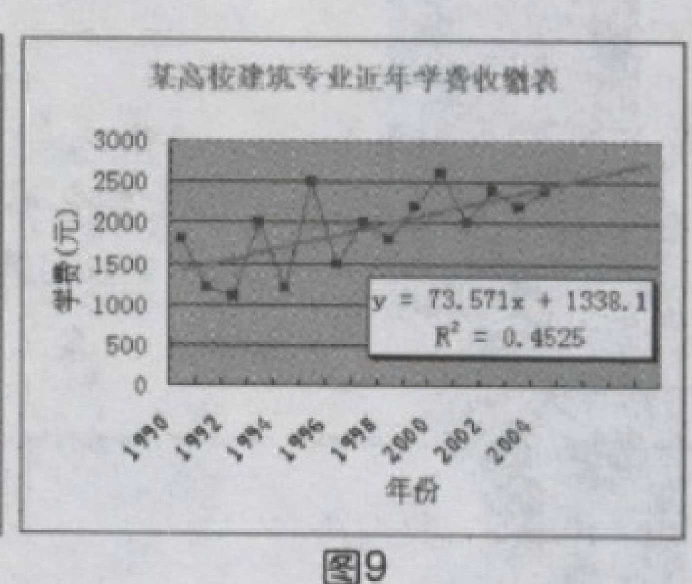


图9

3. 线性预测

线性趋势线说明数据中的两个变量大致是线性相关的，图9中显示的公式即为我们代数课中的直线方程式：y=kx+b。变量k表示直线的斜率，而b表示直线在y轴上的截距。斜率就是x改变一个单位时y值的改变量，y轴上的截距是直线相交于y轴的值。

对于每个x值，利用趋势线公式都可以计算出预测的y值。例如，年份（x）为2005时（因为横轴的值是从0开始，1990相当于0.5，依此类推2005相当于15.5），利用公式预测学费（y）为2478.45：

y=73.571×（15.5）+1338.1＝2478.45，也就是说，2478.45是x为15.5时线性趋势线上y的值。如此，你便可猜测2005年的学费大概在2478.45左右。

R平方值有时也被称为推断系数。这个值说明趋势线的估计值与实际值之间的接近程度，当趋势线的R平方值接近1时，最可靠；接近0时，最不可靠。如果所有数据点都精确地落在趋势线上，R平方值就是1。

二、用误差线标注图表数据的误差

我们很多时候获取的数据并非精确数据，特别是从市场中统计出来的数据，都存在一定误差，那么怎样把这种误差表现在图表中呢？Excel用误差线在图表中表达数据的误差或差距。如图10是某电视台一天的收视率统计数据以及图表，而假设数据有近10%的误差，下面我们就来为这个图表添加误差线。

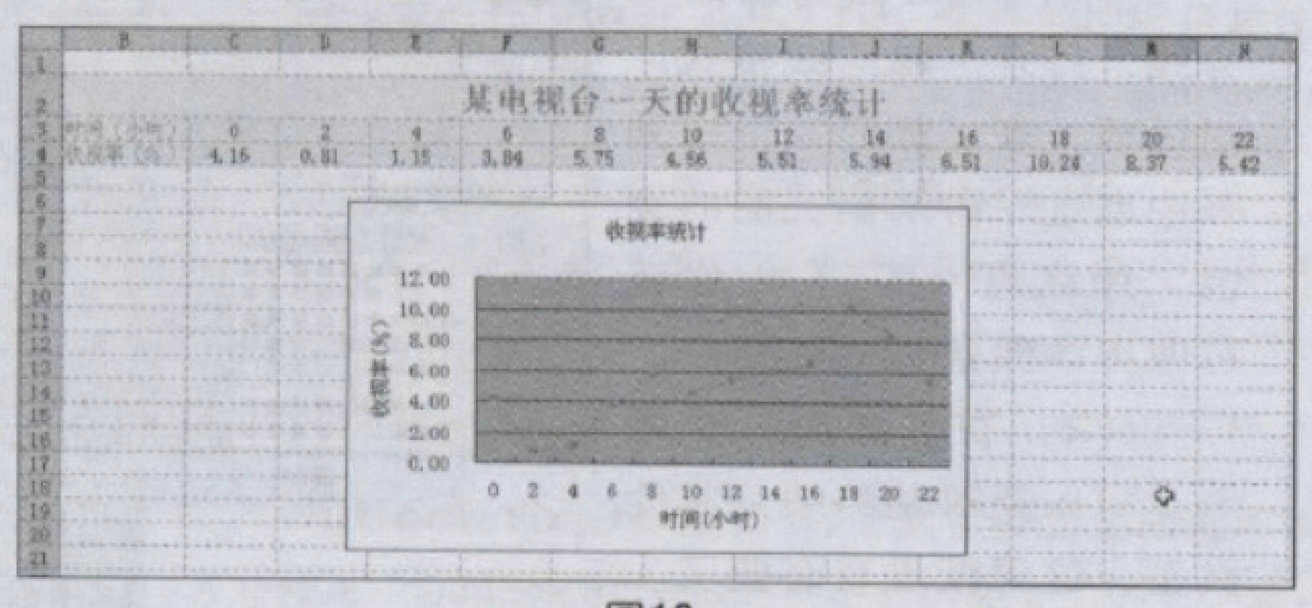
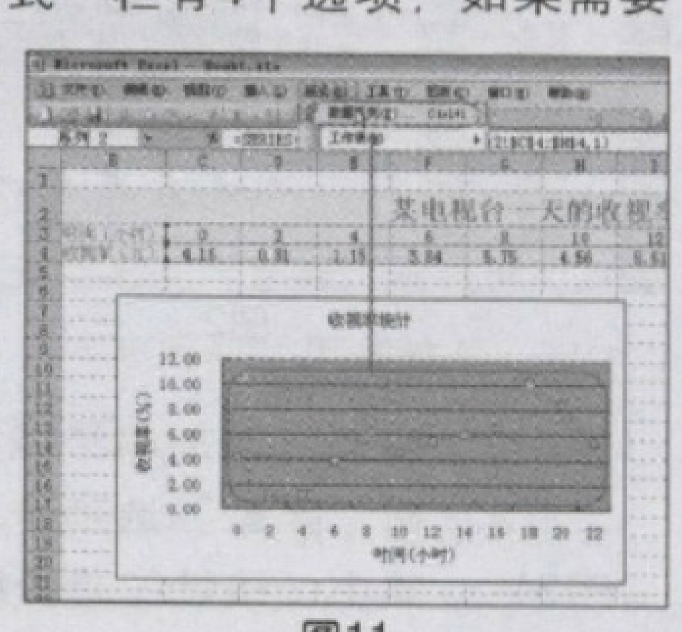


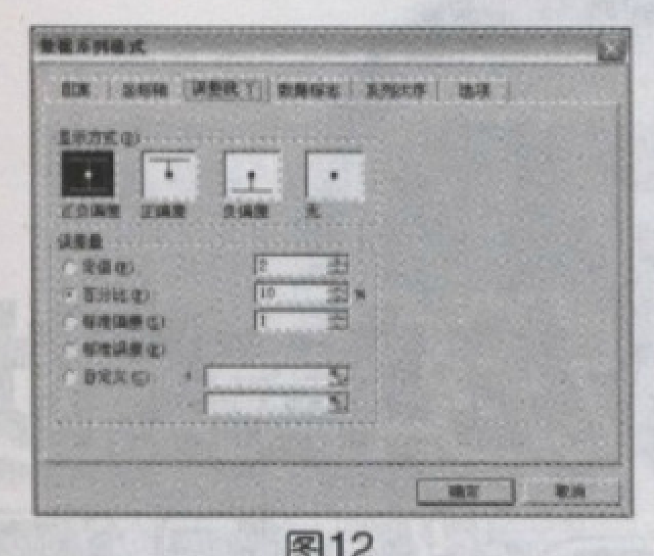
图10

1. 添加误差线

（1）点选图表中的数据系列，然后单击“格式”→“数据系列”菜单项（图11），打开“数据系列格式”对话框。

（2）在“数据系列格式”对话框中点选“误差线Y”选项卡。其中“显示方式”栏有4个选项，如果需要误差线Y显示在每个数据点上面，则选择“正偏差”，而需要误差线显示在每个数据点下面，则选择“负偏差”，如果上下都有，则选择“正负偏差”。大家可以根据实际情况选择，这里我们选择“正负偏差”（图12）。


图11


图12

（3）Excel提供了多种计算误差量的方式。定值：误差线将按所指定的量偏移每个数据点，每条误差线有相同的高度，误差为定值；百分比：误差线按每个数据点值的百分比偏移此数据点，相对误差为定值；标准偏差：反映相对平均值的整体偏离程度，误差线以一条无形的线为中点，这条线就是数据系列的平均值，对于此项，误差线的尺寸固定，不随每个数据点而变，是数据系列标准偏差；标准误差：误差线按标准误差偏移每个数据点，标准误差是标准偏差除以样品数量的平方根，每条误差线高度相同；自定义：误差线高度由指定区域的值决定，一般这个区域包含公式。我们这里点选“百分比”项，然后在其后的文本框中输入10。

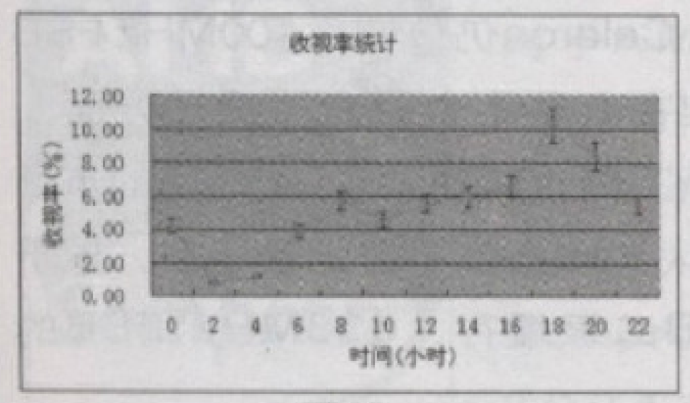
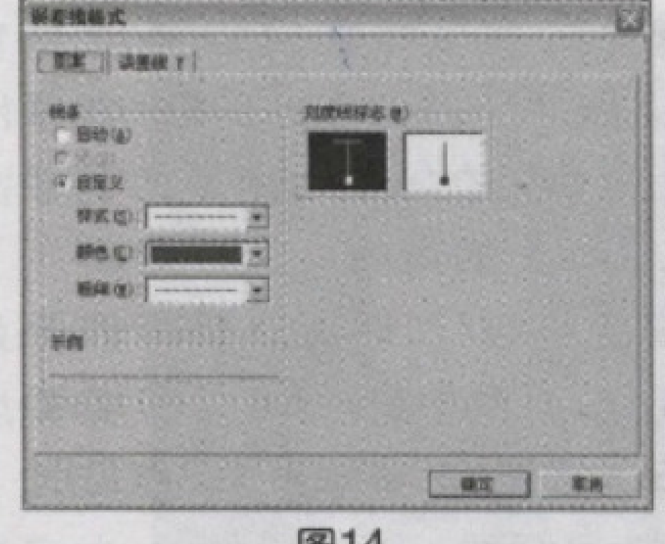


图13

完成设置后单击“确定”，将得到如图13所示带有误差线的图表。从图表中一眼就可以看出各数据点的误差范围。

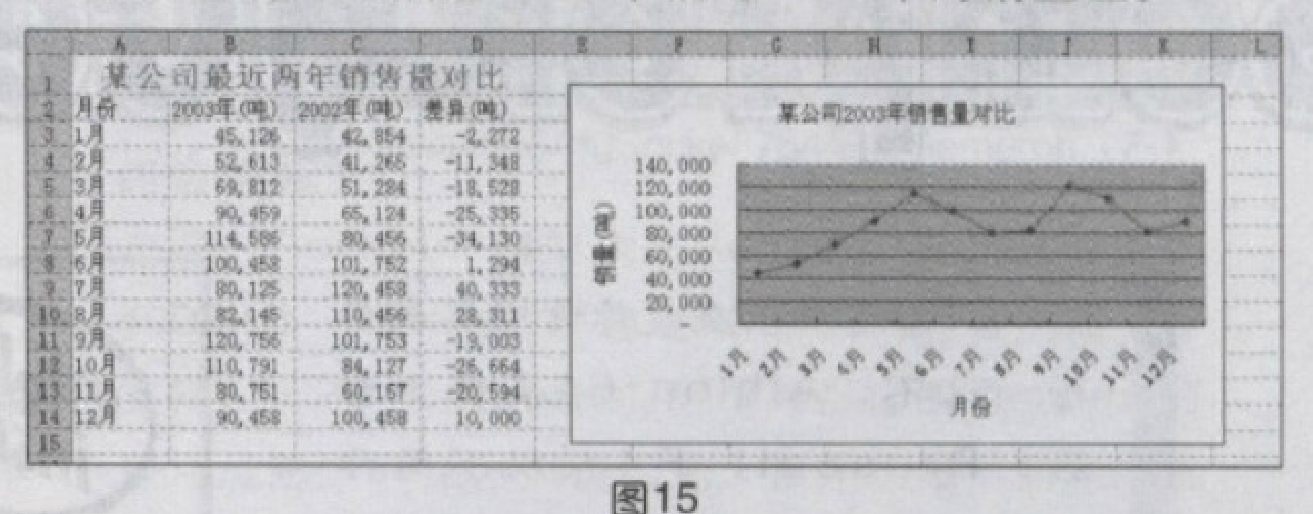
2. 更改误差线

要更改误差线的格式，可以双击任一误差线，打开“误差线格式”对话框。在“图案”选项卡中你可以更改线条的样式、颜色、粗细(图14)。“误差线格式”对话框也包含了一个“误差线Y”选项卡，你可以更改创建此误差线时设置的选项。对于XY散点图和气泡图，此对话框还有“误差线X”选项卡，用来设置X轴方向的误差线。


图14

3. 自定义误差线

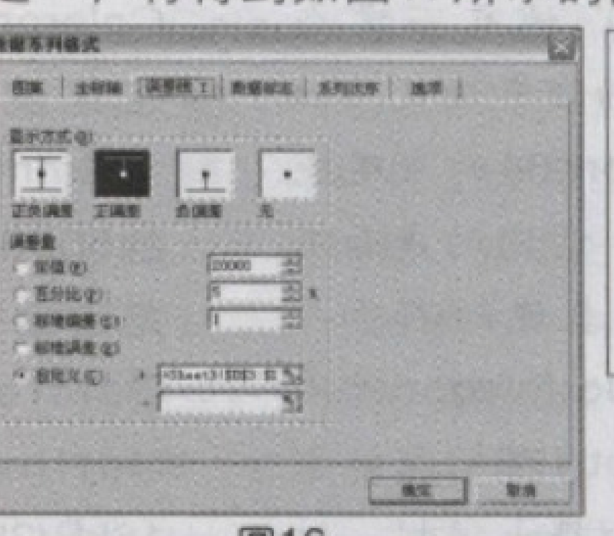
误差线的“自定义”选项非常有用，可以创建一些特殊的误差线，来满足一些特殊的需求。如图15是某公司最近两年销售量对比表以及2003年销量的折线图，其中B列是2003年的销售量，C列为2002年的销售量，D列是2002年减去2003年的销售量。下面我们来为这个折线图添加误差线，以描述2003年相对2002年的销量差。



	A	B	C	D
1	某公司最近两年销售量对比			
2	月份	2003年(吨)	2002年(吨)	差异(吨)
3	1月	45,126	42,854	-2,272
4	2月	52,613	41,265	-11,348
5	3月	69,812	51,284	-18,528
6	4月	90,459	65,124	-25,335
7	5月	114,586	80,456	-34,130
8	6月	100,458	101,752	1,294
9	7月	80,125	120,458	40,333
10	8月	82,145	110,456	28,311
11	9月	120,756	101,753	-19,003
12	10月	110,791	84,127	-26,664
13	11月	80,751	60,157	-20,594
14	12月	90,458	100,458	10,000
15				

图15

单击点选图表中的数据系列，然后打开“格式”→“数据系列”菜单项，打开“数据系列格式”对话框。在“误差线Y”选项卡中点选“正偏差”显示方式，将“误差量”选为“自定义”项，区域D3:D14作为“自定义”误差线选项的“+”区域（图16）。设置完成，单击“确定”，将得到如图17所示的图表。


图16

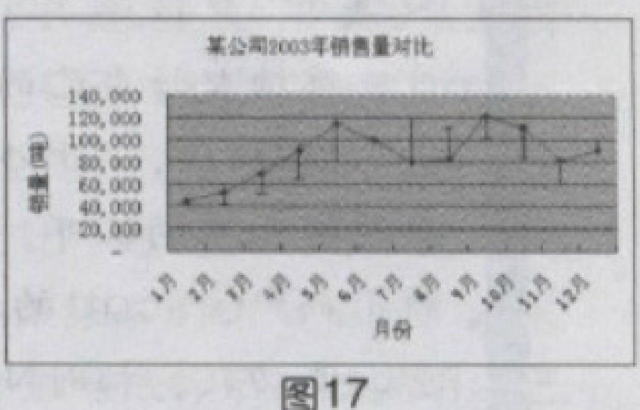


图17

此例中，误差线出现在数据点上方说明在该月前一年的销量较高，当它出现在数据点下面时，说明该月前一年的销售量较低，此图表相当于用另一种方法显示了另一数据系列。

三、系列线

系列线只适于堆积条形图和堆积柱形图。图18所示的例子是使用系列线选项的堆积柱形图。可以看到系列线把每个系列中数据点与下一个数据点的连接起来了。系列线的添加方法：做好堆积条形图后，右键单击图表中系列，在快捷菜单中选择“数据系列格式”项，在打开的对话框中点选“选项”选项卡，勾选“系列线”复选框（图19），然后确定即可。单击系列线，选择“系列线格式”可修改样式。

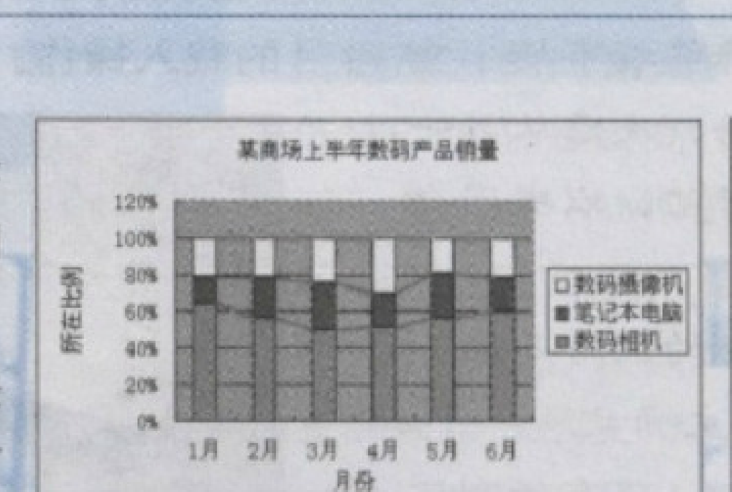


图18

图19

四、垂直线

折线图和面积图能显示垂直线，如图20所示。添加垂直线后，从每个数据点延伸出来一条线垂直落在分类轴上。垂直线的添加方法：右键单击图表中任一系列，在快捷菜单中选择“数据系列格式”项，在打开的对话框中点选“选项”选项卡，勾选“垂直线”复选框，然后确定即可为图表添加上垂直线。

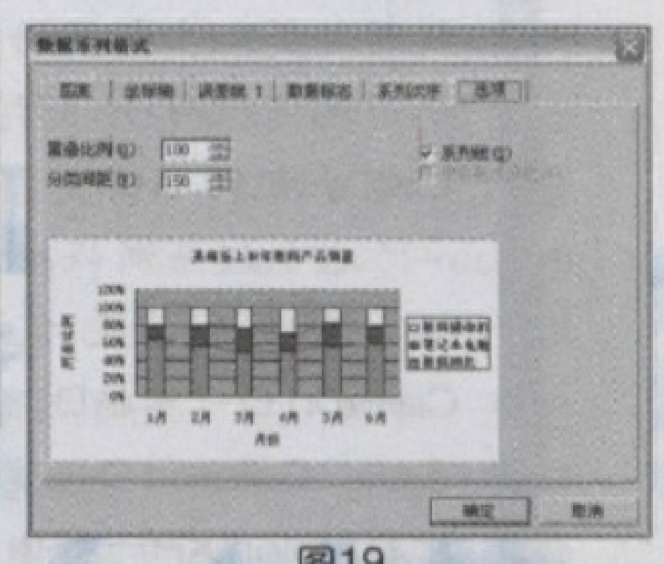


图20

龙羊大战 Sempron与Celeron D的角逐

■广东 Shallmun

CPU市场一直是你方唱罢我登场，这不，Athlon 64高调上台后，Prescott P4（以下简称Prescott）也跃入众人眼帘。然而，无硝烟的市场争斗也像真实的战场那样，容不得一丝大意，否则优势说不定就会来个大逆转，全被他人夺去。事实上，去年Intel一直对AMD的64位处理器Athlon 64（兼容32位运算）抱有否定态度，继续坚持自己的频率政策，但进入2004年，Athlon 64的表现逐渐获得业界的认可，肯定的声音不断；而Prescott的表现却不尽人意，高功耗、相对Northwood并不突出的性能及Socket 478的制约，使得其发展空间受到很大限制。但仅凭此断定AMD能有机会扭转乾坤还为时过早，Intel在CPU领域投入的推广费用绝不容小视，AMD要撼动Intel用技术积累、宣传费用和时间建立起来的市场地位谈何容易，况且Intel也已在低端市场上重新开辟了一个新战场，决意从另一个角度拖慢对手的行动，以巩固自己领导者的地位。

这个领导新战场的主角是谁？嗯，它就是今天的主角之一——Celeron D（赛扬D）。现有的测试表明，Celeron D性能上已赶上并有超越Athlon XP的态势，因此AMD也很快作出回应，发布了新的“闪龙”——Sempron。那么，作为Intel冲杀新战场的主角Celeron D及其对手AMD的Sempron，到底各有何过人之处，它们的加入又会对现有市场格局产生怎样的影响呢？



更具威力的羊——Celeron D

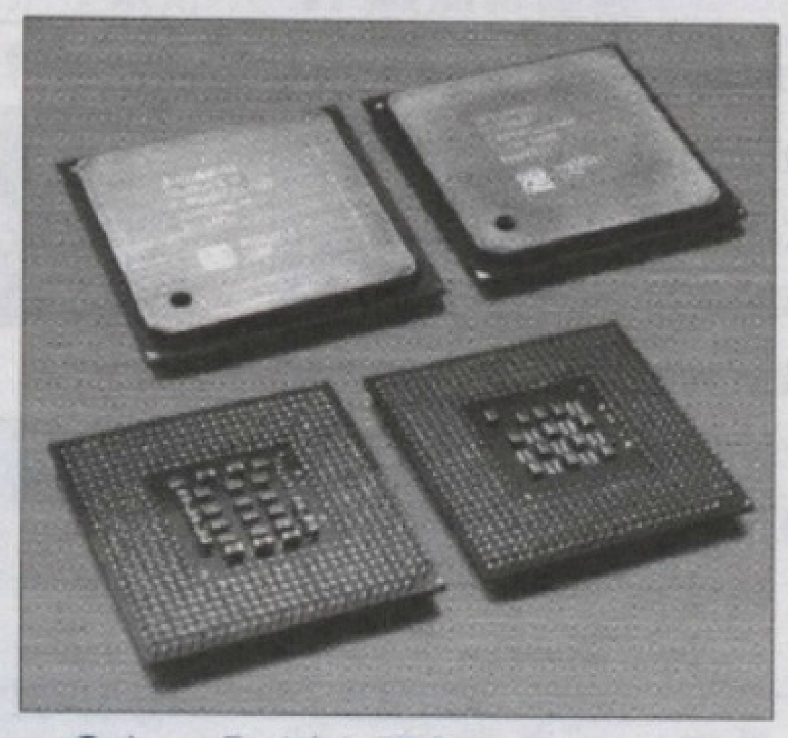
随着1MB二级缓存Prescott与800MHz FSB（前端总线）的P4流行，Celeron仍停留在400MHz FSB与128kB二级缓存实在有些不合时宜；另一方面，Athlon XP价格的不断下降也威胁到了Celeron的市场地位。面对如此局面，Intel当然不会无动于衷，遂于今年6月24日发布了全新的具备256kB二级缓存、533MHz FSB的Celeron D。

作为Intel下一代低端主角的Celeron D到底有什么改进呢？首先，Celeron D基于最新的Prescott核心，采用90纳米制造工艺，更先进的工艺使1.25亿个晶体管得以集成在112mm²的范围内；要知道，Celeron 4的5500万个晶体管在0.13微米工艺下可是占据了132mm²的范围！缓存方面，Celeron D的一级/二级缓存都两倍于Northwood核心的Celeron，即增至16kB/256kB，这使得Celeron 4捉襟见肘的缓存问题得以缓解。



CeleronD包装图

技术上，Celeron D跟Prescott一样采用31级管线，为进一步提高频率做好了准备，但同时也增大了数据处理的时间延迟。为缓解延迟对CPU性能的影响，Intel采用了改进后的调度程序及分支预测技术，正确的分支预测能让缓存减少对无效数据的载入操作，从而增强了缓存效率，这对于缓存紧缺的Celeron D具有极大意义。此外其集成了拥有13条新指令的SSE3指令集，新指令集将有助于提高CPU执行能力，加速视频编码/解码操作，使CPU在娱乐和多媒体应用方面的性能更上一层楼。

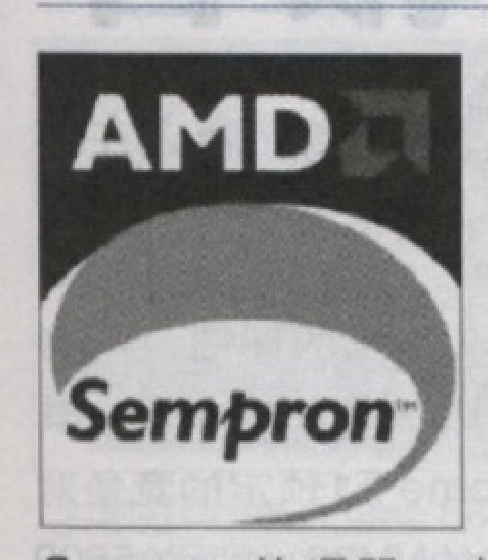

CeleronD（左）和Celeron4（右）

接口方面，首批Celeron D依旧采用老式Socket 478架构，以后将逐渐改用LGA 775架构。Intel为它引进了全新的命名方式，目前已发布了频率为2.4/2.53/2.66/2.8GHz的4款产品，名称分别为Celeron D 320/325/330/335。不难看出，Intel也开始放弃它那引以为荣的频率政策，跟AMD一样采用让人摸不着头脑的命名方式了。

Intel系列CPU规格对比表

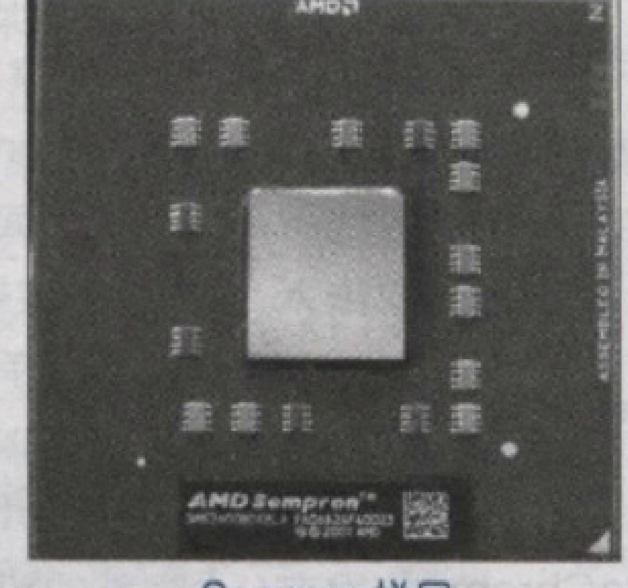
产品/规格	Celeron D	Celeron 4	P4	P4
核心	Prescott	Northwood	Prescott	Northwood
接口	Socket 478	Socket 478	Socket 478/LGA775	Socket 478
目前最高频率	2.8GHz	2.8GHz	3.6GHz	3.4GHz
工艺	90纳米	0.13微米	90纳米	0.13微米
晶体管数量	1.25亿	5500万	1.25亿	5500万
核心面积 (mm²)	112	131	112	131
一级缓存	16kB	8kB	16kB	8kB
二级缓存	256kB	128kB	1024kB	512kB
总线频率	533MHz	400MHz	800MHz	533/800MHz
多媒体指令集	SSE3/SSE2/SSE	SSE2/SSE	SSE3/SSE2/SSE	SSE2/SSE
超线程技术	不支持	不支持	支持	支持

再续传说的龙——Sempron



从一些国外网站的测试数据看，相对于AMD主打中下游市场的低频率Athlon XP，Celeron D的优势比较明显。为改变这一局面，AMD决定在市场中注入新鲜血液，也就是传说中代号Sempron的“新毒龙（Duron）”。

2004年7月28日，AMD发布了Sempron处理器，中文名为“闪龙”，有2200+、2300+、2400+、2500+、2600+、2800+和3100+共7款，其中前6款采用Socket A架构，后者采用Socket 754架构，而到了明年第一季度Socket 939系列的型号也将面世。



Sempron样品

Sempron采用0.13微米工艺，集成的二级缓存容量也突破了Duron有史以来的界限，达到了256kB之多。缓存增大带来的发热问题是否会降低Duron一贯的超频性能，目前难以过早下定论，不过从目前公布的规格看，新CPU核心电压为1.4V，CPU功率约为62W，若真如此，它应当会有良好的超频性能。

就目前已知的规格看，以Socket A的Athlon XP为基础的Sempron是否能拼得过Prescott核心的Celeron D，笔者抱有怀疑态度，毕竟就算从Barton核心的Athlon XP“降级”下来的Sempron，技术上与Celeron D的差距也较大。因此可推断，与Celeron D斗力的角色应是Socket 754架构的Sempron，与Socket A架构的产品不同，它采用Athlon 64的核心，而为划清产品线，64位处理功能应当会被屏蔽掉，就是说Sempron始终会是32位产品。Socket 754架构的Sempron前端总线达到400MHz，同时内置单通道PC3200内存控制器，并支持SSE2。未来Socket754/939接口的Sempron将使用成熟的90纳米制造工艺，具体规格目前尚未正式公布，不过其性能应当会提升到一个新台阶。


Athlon64和Socket 754架构Sempron（右）

AMD系列CPU规格对比表

产品/规格	Duron	Sempron	Athlon XP	Athlon 64
核心	Applebred	Sempron	Barton	NewCastle
接口	Socket 462	Socket 462/754/939	Socket 462	Socket 754/939
目前最高频率	1.8GHz	3100+	3200+	3800+
工艺	0.13微米	0.13微米/90纳米	0.13微米	90纳米
晶体管数量	3720万	N/A	5400万	1.059亿
核心面积 (mm²)	80	N/A	101	193
一级缓存	128kB	128kB	128kB	128kB
二级缓存	64kB	256kB	512kB	1024kB
总线频率	266MHz	400MHz	400MHz	400MHz
多媒体指令集	MMX/3DNow!/SSE	MMX/3DNow!/SSE	MMX/3DNow!/SSE	AMD64/MMX/3DNow!/SSE/SSE2

Celeron D与Sempron斗法

虽然Sempron尚未问世，不过与Celeron D的斗法已经逐渐开始了，这首先表现在命名方式上。

Celeron D给人们的第一印象在于其命名方式的改变，一直以来Intel的CPU都采用频率数值标示，籍此体现自己频率上的优势。而AMD却一直没跟对手硬碰硬，频率上比不过就绕个弯子比：只要测试结果中性能与Intel某频率的CPU相同，则采用相应的频率数值后跟个加号来标示，以说明自己的CPU频率虽然不够高，性能却是相当。这样一来Intel便吃大亏了：自己费力改进技术提升频率，对手却在那“比手划脚”两下就跟上了。为此，Intel改变策略把频率摆在一边，采用了全新的数值命名方式，借此给对手一个痛击。实际收效如何还需看市场反应。另一面，AMD则继续采用已有的PR值标示法。

挖掘潜力的比拼是两款CPU斗法的另一侧重点。低端CPU总是因高性价比特性而吸引消费者购买，而一直以来，AMD的CPU总是能在可改造性方面（超频、改造成更高档次的产品）给DIY爱好者接二连三的惊喜。在技术上，Celeron D较Prescott少了超线程技术的支持，而Sempron则比Athlon 64少了64位计算功能的存在。Intel一贯的做法都是赶尽杀绝，因此希望通过破解Celeron D使其支持超线程，估计只是梦想。而对于Sempron，则难保AMD会下手不狠，留下破解的余地，说不定Sempron发布后的某天就会爆出64位计算功能遭破解的消息，这种“天上掉馅饼”的产品策略无疑对DIY用户有较强的吸引力。（下转76页）



巨人回归 正式零售版
——S3 DeltaChrome S8 Nitro抢先评测报告

晶合实验室 魔之左手

编者注：今年7月底，S3联合6家国内显卡厂商在内地市场正式推出了S3 DeltaChrome系列显卡，我们于第一时间拿到了一块正式零售版的产品，为大家奉上这篇评测报告。

可能很多读者对S3这个名字比较陌生，或者已经淡忘。限于篇幅，本文未详细介绍S3的背景，下期我们将会安排一篇文章，由本刊特约作者王洋为你讲述关于S3公司、S3显示芯片及一些曾赫赫有名的相关显卡厂商的往事。

提到显示芯片，现在的多数玩家脑子里只会闪过两个名字："ATI"和"NVIDIA"。其实，许多拥有设计能力、曾在显卡市场叱咤风云的厂商一直都没有放弃显示芯片市场，只是在实力有限的情况下，无法与这两大巨头正面对抗，而将精力更多地投向专业卡或嵌入式设备市场，因此很少出现在普通消费者面前。

作为曾经的业界巨人，S3在世纪之交的一连串收购与被收购的漩涡中逐渐销声匿迹。很长一端时间里，S3的标志只出现在芯片组内建显示单元和某些移动设备中，因此在2003年，S3 DeltaChrome的发布多少让人感到有些意外。此后很长时间内，对于内地市场的消费者来说，S3的新显卡都只是传说中的产品（**编者注**：参见本刊2004年第5期《DeltaChrome系列图形芯片前瞻》），直到今年7月28日，S3联合七彩虹、盈通、昂达、新天下、奥美嘉、冠盟等6家厂商在内地市场正式推出了S3 DeltaChrome系列产品。S3不准备在内地市场推出最高端的DeltaChrome F1，而是以中高端的DeltaChrome S8及更低端的S4系列为主，并将专门为内地市场推出所谓的"CE"版本，为厂商提供更灵活的配置选择。

DeltaChrome全系列显示芯片规格表

芯片型号	S8Pro	S8 CE	S8 CE	S4 Nitro	S4 Pro	S4 CE
制造工艺	0.13	0.13	0.13	0.13	0.13	0.13
AGP版本	8X	8X	8X	8X	8X	8X
支持DirectX版本	9.0+	9.0+	9.0+	9.0+	9.0+	9.0+
核心时钟频率（MHz）	300	250	250	330	300	250
显存时钟频率（MHz）	300	250	200	300	250	200
显存位宽	128bit	128bit	128bit	128bit	128bit	128bit
显存带宽	9.6GB/s	9.6GB/s	9.6GB/s	9.6GB/s	9.6GB/s	9.6GB/s
显存封装形式	MBGA/TSOP	MBGA/TSOP	MBGA/TSOP	MBGA/TSOP	MBGA/TSOP	MBGA/TSOP
最大显存容量	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
渲染流水线数	8条	8条	8条	4条	4条	4条
显示接口	HDTV/TV-OUT/DVI/VGA	HDTV/TV-OUT/DVI/VGA	HDTV/TV-OUT/DVI/VGA	HDTV/TV-OUT/DVI/VGA	HDTV/TV-OUT/DVI/VGA	HDTV/TV-OUT/DVI/VGA

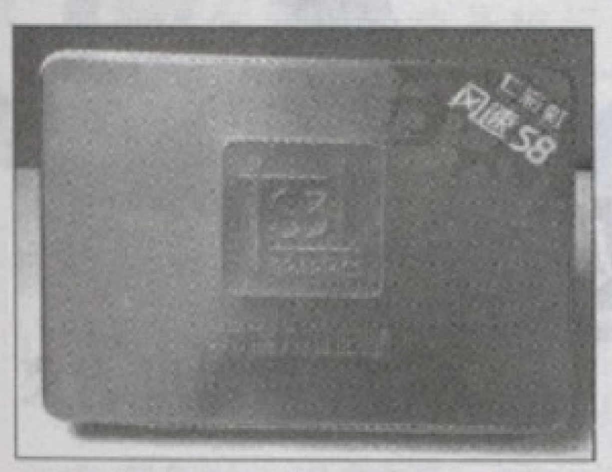
出于对本身实力和市场的评估，S3将DeltaChrome定位于中低端DX9市场，其中旗舰产品DeltaChrome F1预定的竞争对手也只是NV31及后来的NV36（即FX 5600 Ultra与后来的FX 5700 Ultra）、RV350系列（RADEON 9600 Pro）的高端产品。拥有8条渲染管线的S8的对手则是面向主流的GeForceFX 5600/5700及RADEON 9600等。而面向低端的DeltaChrome S4系列仅有4条渲染管线，性能下降将较为明显，好在其对手RADEON 9200和FX 5200系列也并非是以性能为主要卖点的产品。

DeltaChrome全系列显示芯片均支持完整的Hi-Def HDTV编码器技术，用户可直接连接高分辨率的HDTV显示器、电视和投影机。它采用的Chromotion引擎支持运动补偿（Motion Compensation）、硬件iDCT（反离散余弦函数转换）和DirectX视频加速等视频解码功能，可减小带宽占用，提高DVD视频的播放效率。

在初始阶段，S3通过各显卡厂商向市场中投放了一批被称为"巨人回归版"的DeltaChrome S8 Nitro限量版，S8 Nitro与其竞争对手的规格对比如左下表。

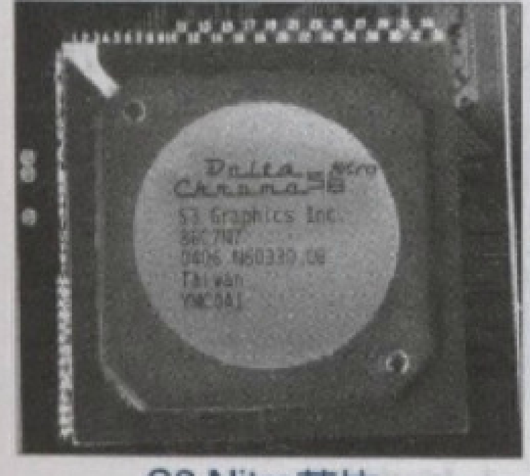
由于采用了8条像素流水线设计，DeltaChrome S8可很容易达到较高的填充率，在设计水平及软件优化可能略逊于对手的情况下，保证其产品在性能竞争中占有

型号/规格	S8 Nitro	GeForceFX 5700	FX 5600	RADEON 9600	R9600 Pro
核心频率（MHz）	325	425	275	325	400
渲染管线	8	4	4	4	4
贴图单元/渲染管道	1	1	1	1	1
像素渲染能力（Mpixels/s）	2600	1700	1100	1300	1600
显存位数（bit）	128	128	128	128	128
显存频率（MHz）	600	550	550	400	600
显存带宽（MB/s）	9600	8800	8800	6400	9600
最大显存容量（MB）	256	256	256	128	128
浮点精度	FP 16/24	FP 16/32	FP 16/32	FP 24	FP 24
顶点处理单元	4	2	2	2	2
芯片制造工艺	0.13μm	0.13μm	0.13μm	0.13μm	0.13μm
晶体管数量（百万）	60～80	82	80	75	75


七彩虹DeltaChrome S8 Nitro“巨人回归版”的包装

一定优势。不过其实际表现如何，还需要进行全面测试。

这次我们拿到的样卡是来自七彩虹的DeltaChrome S8 Nitro“巨人回归版”（上页右下图），是一款正式的零售产品。样卡采用铁盒包装，包装中包括一块S8 Nitro显卡、驱动光盘和S-VIDEO视频输出联线。这款显卡采用黑色PCB版，正反面共安装8颗三星2.8ns显存，仅在正面显存上安装有散热片，其核心散热系统较为简单，说明工作时的发热量并不大，实际测试时也证明了这一点；我们发现这款显卡表面的元件并不很多，因此其整体成本应该也不会太高。样卡提供了完整的D-Sub、DVI和S-Video接口，并支持VIVO功能。

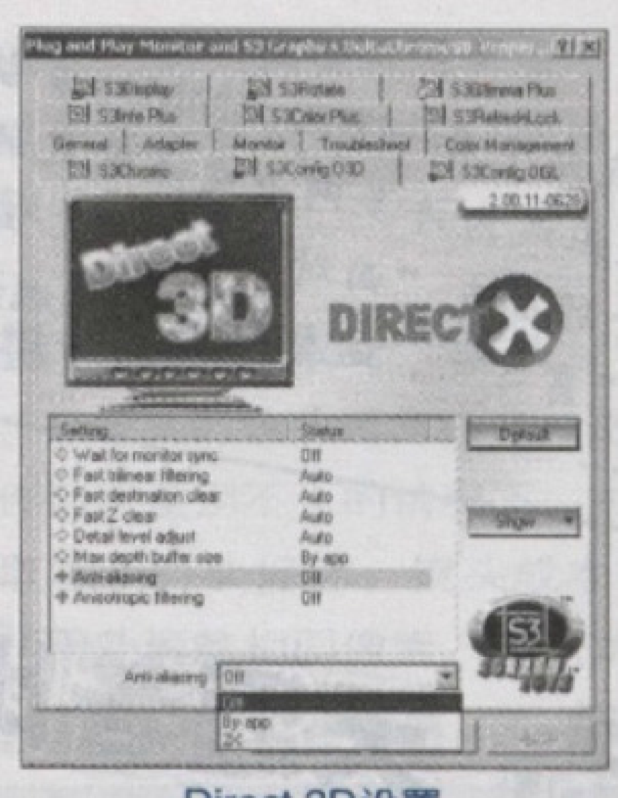

S8 Nitro芯片

S8 Nitro样卡背面

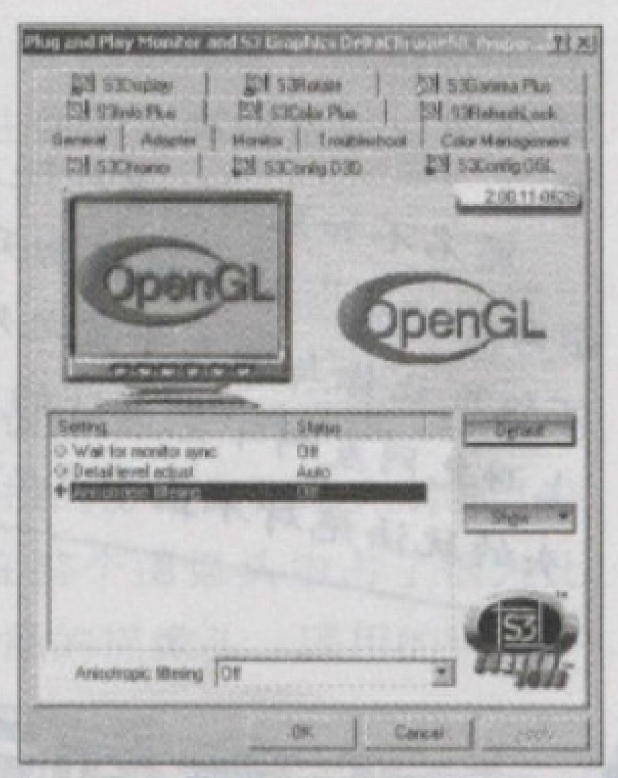
我们的测试平台为：Intel P4 2.8C、Intel原厂865G主板、256MB×2 DDR400内存，操作系统为Windows XP Pro+SP1，安装DirectX 9.0b，采用S3公版的DeltaChrome显卡驱动6.14版，测试成绩如右表。

DeltaChrome的驱动程序中的项目已非常完善，提供了D3D/OpenGL画质设置、屏幕画面旋转、Gamma调整、刷新率锁定、多头输出设置等功能。我们采用了和本刊2004年第16期《让游戏说话——3D游戏与显卡优化》专题相同的测试平台，从测试数据看（其他显卡的具体成绩参见上期专题），S8 Nitro的Direct 3D性能全面优于GeForceFX 5700 LE和RADEON 9550，基本上达到了FX 5700和R9600的水平。值得一提的是，从测试过程中看，其图像效果非常出色，贴图纹理精度很高。

比较遗憾的是，该产品尽管提供了最高16×AF（各向异性过滤）的设置，但仅在DirectX设置中提供了最高2×的FSAA（全屏抗锯齿）功能，而不支持OpenGL下的FSAA。当然，对这样的中档显卡来说，高倍FSAA的意义并不大。该显卡的OpenGL性能较弱，与其在Direct3D游戏中的表现完全不在一个等级上，且在个别D3D游戏（如FarCry）中出现了贴图错误，看来S3的驱动还需要进一步改进。



Direct 3D设置



OpenGL设置

无论从性能还是功能上看，DeltaChrome系列显卡都是相当有特色的产品，尽管存在OpenGL性能和个别游戏兼容性等问题，不过并不影响其整体的优秀表现。此外，尽管同样采用了0.13μm制造工艺，但相对于竞争对手来说，DeltaChrome S8系列芯片的频率比较低，未来还有较大的性能提升空间。本次七彩虹送测的巨人回归版DeltaChrome S8 Nitro售价仅为999元，而DeltaChrome S8/S4系列大规模投产后的价格会更低，它们的出现无疑将为内地市场注入了一股新的活力。如果能及时更新驱动程序，进一步完善产品线，DeltaChrome将向ATI和NVIDIA的相关产品发起有力挑战。P


FarCry中贴图错误

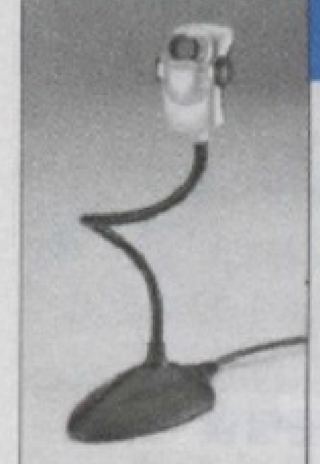
测试项目/成绩	No FSAA、No AF	2X FSAA（D3D）+4X AF
3DMark03 Build 340 总分		
1024X768	2550	1242
1280X1024	1794	N/A
单像素填充率（M pixels/s）	705.9	N/A
材质填充率（M texels/s）	2154.2	N/A
3DMark2001SE Build 330 总分		
1024X768	10517	5402
1280X1024	8062	N/A
Aquamark3，fps		
1024X768	21.97	14.01
1280X1024	16.26	N/A
QuakeIII，fps		
1024X768	172.5	171.1
1280X1024	116.4	115.4
UT2003 BotMatch-Citadel，fps		
1024X768	49.8	27.9
1280X1024	40.2	N/A
最终幻想XI总分（高分辨率）	3881	3524



海内存知己，天涯若比邻 玩转摄像头全攻略

闻名不如见面，当你还在为了看一下远方MM的芳容，只能对着显示器“呐喊”时，视频聊天正成为许多网虫交流方式的首选。摄像头不仅可让你与远在千里之外的朋友“面对面”交流，还可在一定程度上避免网友网下见面时的“盲目”，避免不必要的尴尬。当然，摄像头的玩法绝对不止于此……

■四川 老菜

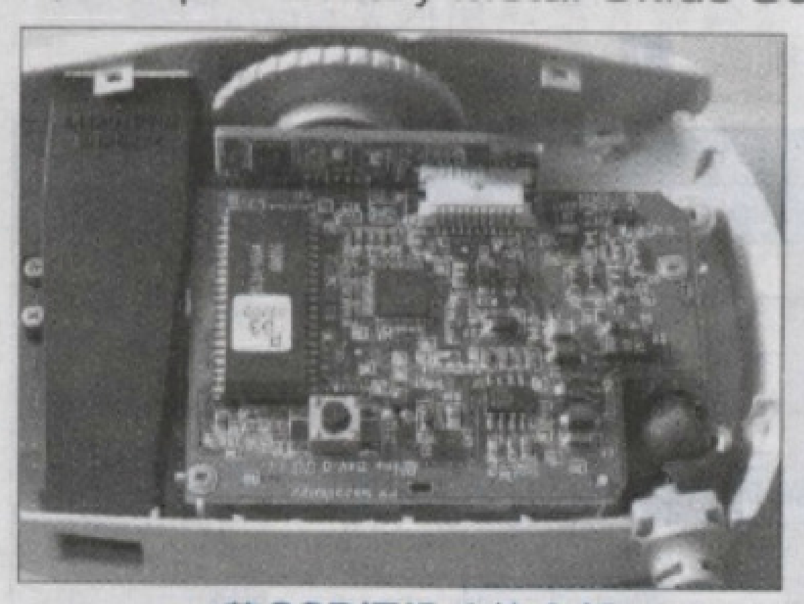


深入认识与选择摄像头

数字摄像头又称数码摄像头、网络摄像机、电脑相机等，是近几年兴起的一种数码设备，它以便宜的价格和能满足基本拍摄需求的性能，受到越来越多电脑用户的青睐。

1.摄像头的视网膜——感光元件

摄像头主要由DSP（主控芯片）、感光元件、镜头三大核心部件及周边元件组成。感光元件是一种将光信号转换成为电信号的装置，目前市场上摄像头采用的感光元件主要有CMOS和CCD两种。CCD（Chang Coupled Device，电荷耦合元件）具备灵敏度高、噪声小、抗震动、体积小等优点；而CMOS（Complementary Metal Oxide Semiconductor，金属氧化物元件）则多应用在一些低端产品中，具有价格低、反应快、低耗能等特点。



一款CCD摄像头的内部

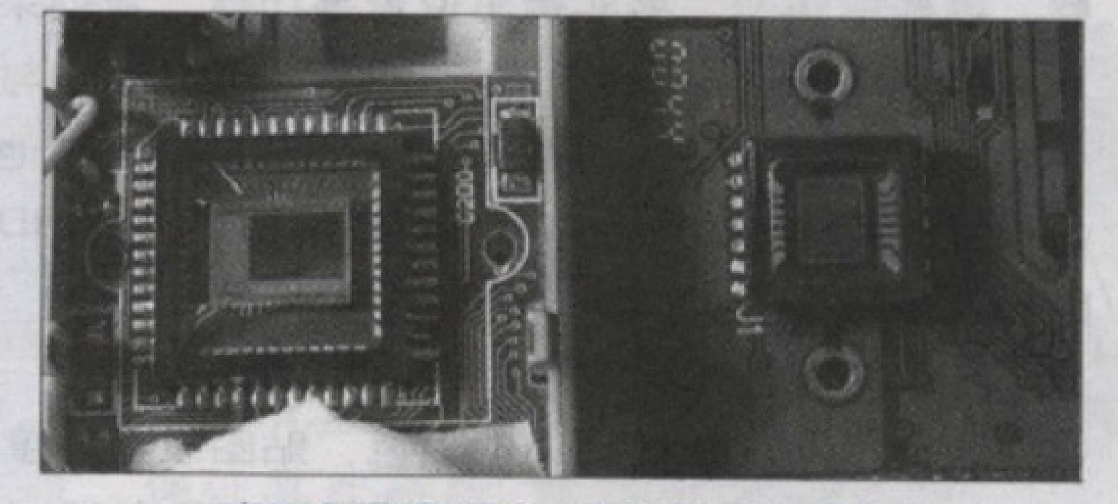
单从成像质量上说，采用CMOS芯片的摄像头效果（特别是低端产品）大多不如采用CCD的产品，相同像素下CCD的成像通透性、明锐度一般都更好，应用在摄像头上其色彩还原、曝光可保证基本准确。采用CMOS的产品往往通透性一般，对实物的色彩还原能力偏弱，曝光也不太好。但价格是一个很重要的因素，CCD技术只有少数几个厂商（如索尼、富士、松下等）掌握，且CCD制造工艺较复杂，CCD摄像头一般相对较贵。而目前市场上销售得较好的CMOS摄像头，通过采用影像光源自动增益等技术，可获得很接近CCD产品的效果，对于视频聊天这类应用来说更具性价比，再加上其低功耗的特点，目前多数摄像头厂商都采用了CMOS感光元件，而CCD感光元件的摄像头在市场中已很少见。

目前市场上的摄像头产品多采用现代（Hynix）和美光（Micron）两大厂商生产的CMOS元件，性能上以现代7131E和美光MI360占优。

●小提示： 对于采用同样类型感光元件的摄像头而言，最影响性能的是感光元件大小（面积），一般来说面积越大的同像素摄像头成像质量越好，噪点也越少。不过很少有摄像头厂商主动公布感光元件尺寸，所以大家选购时应多以实摄效果为准。

2.摄像头的大脑——主控芯片

而主控芯片（DSP）的性能则影响摄像头与电脑间的传输速度，USB 1.1接口的摄像头一般采用中星微的VIMICRO 301Plus（301P）主控芯片，也有采用SONIX 602A、OVT511/OVT519（前两年较流行）、ST（主要是罗技产品）、SUNPLUS



左7131E CMOS，右CCD感光元件

小知识： 主控芯片是影响摄像头视频捕获能力的主要因素，30万像素的产品在640×480分辨率下一般只能达到15fps（有USB 2.0的产品可达25fps以上，但目前这类产品较少，限于网络带宽，实用性也不高），在320×240分辨率下依靠硬件与软件的结合，可达到15～30fps。一般来说，25fps以上肉眼就不会感到画面停顿，所以对于多数应用如网络聊天、拍摄短片而言，USB 1.1产品在320×240分辨率下达到25fps以上已基本能满足要求。当然，对视频聊天而言，即使在宽带环境下，其具体速度也会受网络环境及网速影响，这时降低分辨率获得流畅度应该是较好的选择。

（主要是单芯片的GIF和VGA，图像质量一般）芯片的产品；而USB 2.0摄像头一般采用美国EMPIA的2800主控芯片。

目前厂商们采用的最常见的主控芯片+感光元件方案有3种：301P+现代7131E、301P+美光M360、301P+现代7131R。301P+现代7131E的产品在光亮环境可达30fps（帧/秒）的速度，普通环境下15fps，曝光效果较好，色彩饱和、细节丰富、图像杂点少，抗干扰强；缺点是光线不足的情况下速度慢，价格比后两种方案贵。301P+美光M360的摄像头速度比7131E的快，在光亮和普通环境下都能达到30fps，曝光效果较好，色彩饱和、细节丰富、图像杂点少，抗干扰强。301P+现代7131R的产品在光亮环境可达30fps，而在普通环境只有10fps左右，在光线足的环境下还行，但光线暗时曝光效果一般，其色彩偏暗，图像杂点多，抗干扰差，这与其感光元件7131R的面积要比前两者小一级有关。所以从性价比考虑，建议优先选择301P+现代7131E和301P+美光M360搭配的产品。

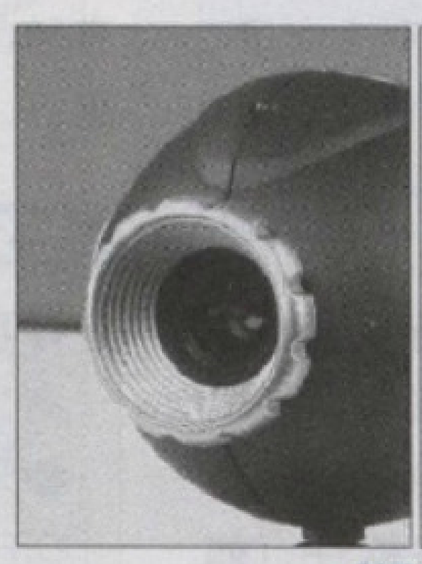
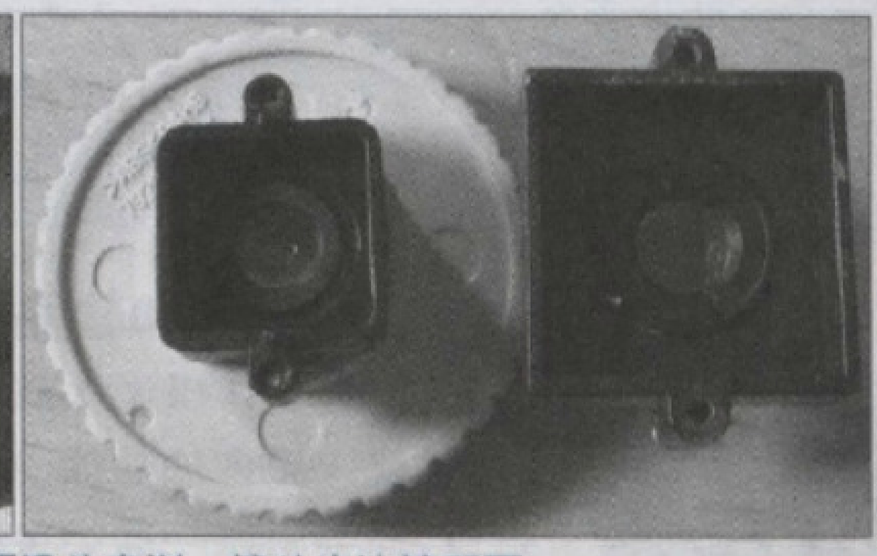
3.摄像头的像素

像素数也是判断摄像头性能高低的重要指标（主要与感光元件有关），早期摄像头以10万像素者居多，目前30万～35万像素的产品已成为主流（实际成像分辨率为640×480，307 200像素），而有些高端产品能达到80万～130万像素。一般来说，像素较高的产品图像品质更好，解析图像的能力也更强，但它记录的数据量也大得多。对于摄像头这类产品而言，高像素只是在拍摄静态画面时有些用处，对于一般视频拍摄和视频聊天，30万像素产品就足够了。

大家选购时要注意，一些JS会以10万像素产品通过插值冒充30万像素的，赚取价差。其实很容易辨别，将摄像头显示分辨率调为640×480，真实的30万像素摄像头成像清晰，颜色更鲜艳，而插值30万像素摄像头则显得模糊（画面往往明显有锯齿），色彩表现较差。

4.摄像头的眼球——镜头

摄像头的镜头通常由几片透镜组成，一般来说，在感光元件档次差别不大的情况下，拍摄的影像是否明亮清晰，往往取决于镜头好坏。镜头成本在整个摄像头中占了很大比例，因此两款相同像素、相同功能的摄像头，采用的镜头不同，价格可能相差较大。

对摄像头来说，镜头也比较重要。

目前主流摄像头厂家采用的镜头有：单塑料镜头（一个塑料透镜）、双塑料镜头（二个塑料透镜）、普通塑料镜头（一玻璃一塑料）、普通玻璃镜头（二层玻璃）、普通二层镜头（二玻璃二塑料）、四层玻璃镜头、五层玻璃镜头、专业五层玻璃红外镜头等。单纯采用廉价塑料镜头的产品很便宜（不推荐选用），采用普通玻璃镜头（二层玻璃）的产品更具性价比，所以普通塑料镜头、普通玻璃镜头和普通二层镜头是目前市场上的主流。

不拆开看，消费者很难知道究竟是多少层的镜头。

目前很多厂商宣传的重点是"五层玻璃镜头"，认为它能对提高CMOS摄像头的效果起到立竿见影的作用，但事实真是如此吗？经过试用，笔者认为，限于CMOS芯片本身情况及镜头制造成本、制造工艺等多方面影响，即便采用"五层玻璃镜头"，表现不一定就比CCD+普通塑料镜头（一玻璃一塑料或二玻璃一塑料）或CMOS+普通玻璃镜头的产品效果好。所以宣传归宣传，大家选购时应以实际效果和性价比为主，"五层玻璃镜头"权当有比无好。

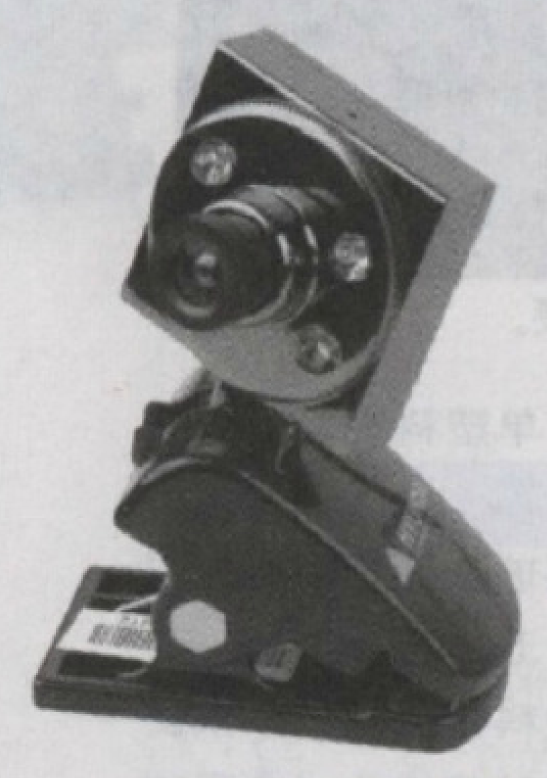
镜头的口径及是否镀膜也是评价镜头好坏的重要因素（大口径玻璃镜头适应亮度范围大，更适合在室内或光线较暗的环境下使用，但限于成本，市场上这类产品不多）。怎样分辨镜头是否镀膜呢？很简单，从侧面看镀膜镜头有紫色或蓝绿色光泽（根据所镀膜的不同折射，颜色也不同），而没镀膜的就完全没有这些光泽。

此外，可优选镜头光圈更大的产品，光圈越大通光量也越大，而景深越小。镜头的自动成像、对焦焦距越宽的产品越好，以免频繁手动调整，例如有的摄像头成像距离是5cm

到无限远，即表示5cm距离以外的景物都会是相对清晰的。多数摄像头的微距能力都不错，需要微距拍摄的读者应优先选择具备手动调焦功能的产品。

▲重要提示： 现场试用不可少——说了那么多，选购时最关键还是应以实摄效果为准。看看其在最高分辨率的拍摄效果，对不同光线（特别是较暗的环境下）、不同颜色物体的拍摄效果如何，检验摄像头的变焦能力、白平衡调节和色彩补偿能力如何。此外还应快速移动摄像头，灵敏度高的摄像头可在很短时间内适应环境并显示清晰图像，而灵敏度低的摄像头在稳定一段时间后，图像才能逐渐清晰。

5.其他功能和软件



带夜视灯和夹子的产品

为了让摄像头获得更好的性能、更多的功能，多数品牌厂商会附赠一些相关软件（如常见的VP-EYE软件包），可更好实现图像效果校正、照片拍摄、视频压缩、数码录像、可视电话、影像电子邮件、VCD制作及电脑监控等功能。

此外，很多摄像头为增加竞争力，会推出一些特色功能，如夜视（采用红外线拍摄，能在较暗环境下捕捉影像，但效果很差，实用价值不大，权当有比无好）、内置麦克风（很有用）、底座固定装置（如将底座设计成固定夹，可轻松地将其固定在显示器或笔记本电脑上）、自动跟踪（实用性不强）等。大家可根据自己需要和心理价位选择。

6.外观、品牌价格、和产品

一款外观时尚、携带方便、做工精细的摄像头肯定更能赢得消费者的心，而外观平平的产品，则只能更多地靠价格取胜了。目前市场上的摄像头价格多在50～200元间，建议多数读者选择百元左右的产品。限于需求和摄像头本身的价值和应用范围，如无特殊需求，不建议选择超过200元的产品，不管其是何种“名牌”。

品牌方面，由于摄像头的制造并不复杂，笔者建议优先选择国内品牌的产品（不知名品牌也行，只要实拍质量好，售后有保证）；像创新、罗技等大厂的产品做工精细，附送软件较有特色，但价格相对昂贵，且实拍质量并不比一些中低价产品更好。

部分常见产品

- ●TENDA（腾达）TEC3001/3002，30万像素/CMOS/最高分辨率640×480/USB，参考价60/80元。
- ●天弟 T3001，30万像素/CMOS/最高分辨率640×480/CIF格式30fps/手动调焦/USB，参考价75元。
- ●百世 6518/6528/6558，30万像素/CMOS/最高分辨率640×480/USB，参考价68/128/168元。
- ●今视通 KS-1218A，30万像素/CMOS/笔记本台式机双用夹子/USB，参考价98元。
- ●吉星 空中超人，30万像素/CMOS/30fps/快拍功能，参考价108元。
- ●奥美嘉 黄金眼AC309/Q派彩虹，30万像素/CMOS/最高分辨率640×480/USB，参考价119/180元。
- ●网眼Q80/旅行家/V3000/夜星雨，30万像素/CMOS/最高分辨率640×480/USB，参考价80/130/130/160元。
- ●摩视QQ龙330系列，30万像素/CMOS/最高分辨率640×480/USB，330系列共有3款，分别是面向笔记本的330（95元），桌面型330plus（98元），内置麦克风的330M-plus（105元）。
- ●天敏Q世情缘，30万像素/CMOS/最高分辨率640×480/USB，参考价180元。



“流氓兔”摄像头



小知识：

如何才能区分不镀膜、单层镀膜和多层镀膜的镜头？哪一种颜色的镀膜最好？

不镀膜的镜头被称为“白头”，镜片透光率较低，表面反光较严重，对光谱中的各种光线都有较强的反射，因此反光的综合颜色发白。单层镀膜的镜头表面反光较弱，能大大增加光谱中的黄绿光透过率，只有两端的红光和蓝光才被反射，因此反光一般呈淡蓝紫色。多层镀膜镜头透光率极高，表面的直接反光很弱，正对着镜片玻璃逆光观看，只见镜头内“很黑”，只有侧面才可看到彩色反光，多为深红（大幅增透蓝光）、深蓝（大幅增透红光）、深黄（大幅增透蓝绿光）和深绿色，其中深绿色镀膜可同时增加蓝光和红光透过率，只有光谱中部的黄绿色光才被反射回来。

多层镀膜的镜头，各镜片不可能都镀上同一种增透膜，否则就会发生偏色，因此每个镜头的不同镜片要根据所用材质及其对不同色光的吸收程度，分别镀上不同特性的增透膜，搭配起来既能使镜头总透光率增加，又能使镜头对各种色光的透过率达到平衡。因此不同材质的镜片要镀上不同特性的增透膜，镜片反光的颜色也不可能相同。

●昂达炫目3流氓兔/顽皮猴，30万像素/25～35fps/CMOS/USB，动物造型，外形美观，参考价168元。

●泡泡龙D-680，CMOS传感器/30万像素/640×480/USB 2.0接口，参考价199元。

●三诺大眼仔/小灵通，30万像素/CMOS/640×480/USB/送QQ号/可夹笔记本、液晶，参考价158元/168元。

●ANC“招财猫”，CMOS芯片/30万像素/640×480/USB，猫外形，参考价190元。

“招财猫”摄像头

●另类产品：美达“WAKA”CMOS芯片/30万像素/640×480/USB/自带麦克风和喇叭，能开口说话，集玩具与实用为一体，媒体报价388元。



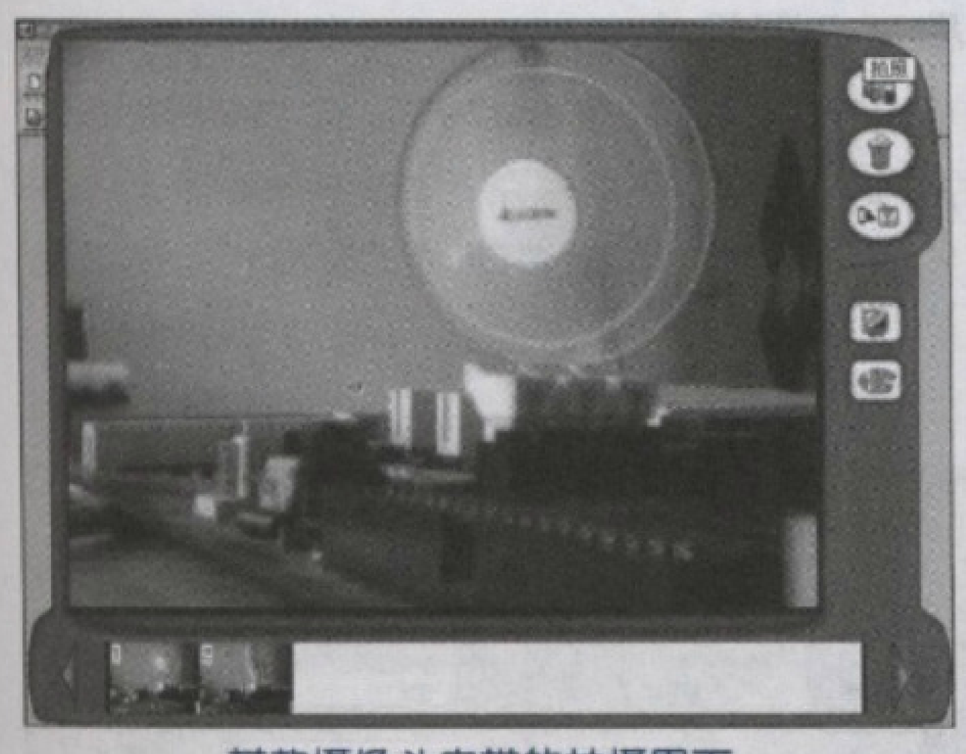
另类的美达“WAKA”，集玩具与摄像头于一体。

摄眼无忌——应用篇

有了摄像头要实现相关功能，还需要软件和摄像头来“软硬兼施”。

1.普通图片拍摄

摄像头虽有“尾巴”（USB连接线）限制，不能随身携带拍照，但在室内或伴随笔记本电脑四边拍拍还是可以将就的。以笔者使用的CD370摄像头为例，其使用很简单，安装好驱动后，只需按一下顶端的拍摄开关，如果你没有安装其他图像处理软件，它会自动调用Windows中自带的“映象”软件进行照片处理，如果装有多个图像处理软件，则需要从中选择。



某款摄像头自带的拍摄界面

拍摄前大家可先对摄像头做一些设定，首先打开“视讯规格”按钮，将“解析度”调为常用的320×240或640×480皆可，然后调整摄像头上的白色调焦旋钮，至所需距离图像最为清晰，就可对人和物进行拍摄了。可按摄像头顶端的拍摄按键，也可用鼠标点击拍摄主界面中的“拍摄”按钮（推荐，可避免摄像头抖动），最后用鼠标选中需要保存的照片，然后点“传送照片/退出”按钮即可。



DC的微距效果



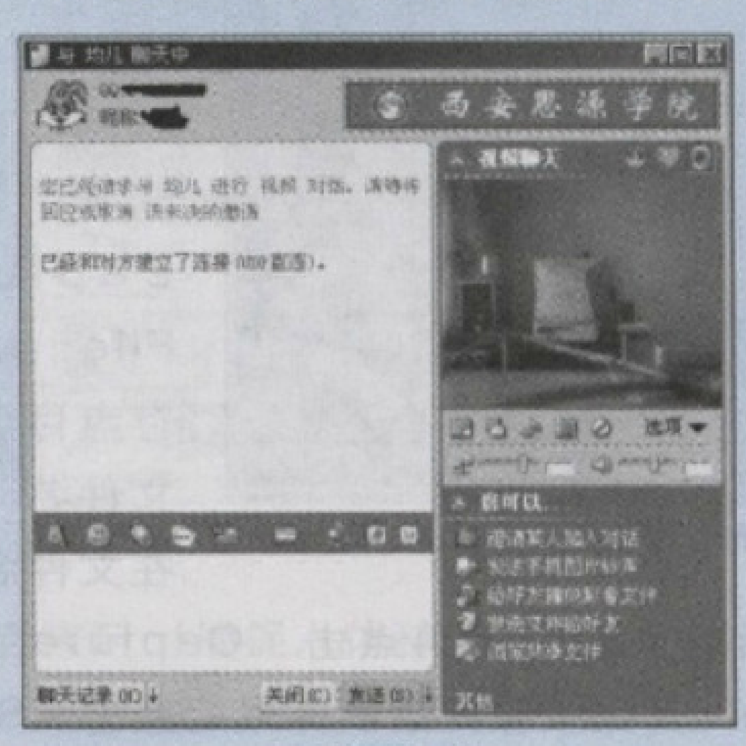
摄像头的微距效果

此外，大家可用Photoshop等软件对拍下的照片进行编辑，以修补缺陷和降低噪点、加入特效、制作成幻灯等。光线较好的情况下，品质良好的PC摄像头拍摄的照片，用于一般家庭欣赏或网页图片等还是不错的。多数摄像头都有不错的微距能力，这是许多千元内不带光学变焦的数码相机所不具备的。

> ●**小提示**：摄像头拍摄两要点——不要在逆光环境下使用，尤其不要直接对着太阳；环境光线太弱时最好用台灯等辅助照明。

2.视频聊天

随着宽带普及和摄像头价位的平民化，“绘声绘色”的视频聊天成为单纯文字聊天的一种重要补充。目前的主流即时通信软件都支持视频聊天功能，大家再也不必像以前那样专门找一款“IP电话”、“网络可视电话”软件了。常见的支持视频聊天的IM软件有QQ、MSN（NetMeeting）、雅虎通、UC等，下面我们以最常用的VQQ为例来简单介绍。



视频聊天

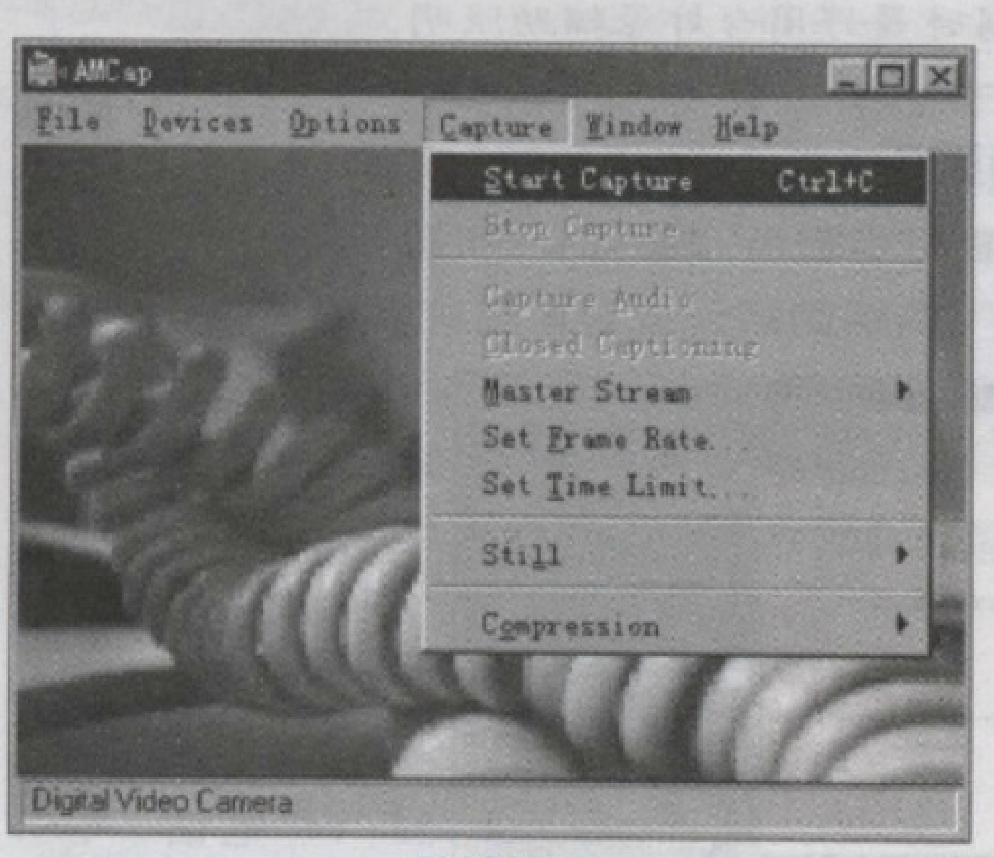
先用鼠标右键单击好友头像，选择“视频电话”→“视频调节”，在设置界面中选择“系统自动设置”，并确保“视频设备”为你的摄像头名，一路点“下一步”完成即可；然后再选择“视频电话”→“视频电话”，对方收到请求并同意后就可打开视频聊天窗口了，如果双方都有视频及多媒体设备（摄像头、声卡、话筒和音箱）可同时进行视频和语音的交流。

3.用摄像头拍短片

用较好的摄像头拍短片，效果并不比"网易拍"之类的产品差。很多摄像头都附赠一款名为VP-EYE的软件包，里面有一系列摄像头应用软件，如视频拍摄软件"VIDEO-Mail"，其操作界面和一般录音机操控钮很像，只需用鼠标点下红色"●"按钮就可录像，录好后可选择保存为.avi或.exe图像，之后可将截取的影像、视频流及声音文件传送给你的亲朋好友或刻录到光盘上。

如果你的摄像头或双模式数码相机没有附送这类软件也不要紧，可利用一些常见的通用软件来达成，如Vidcap、AMCAP等。用Vidcap捕获AVI比AMCAP慢，因为Vidcap使用VFW结构，AMCAP使用DirectShow结构，在Windows环境中，DirectShow结构的图像传输速度要比VFW快，可增加捕获视频的帧率，所以建议用AMCAP。

AMCAP是微软出的小巧的视频和音频捕获软件，支持DirectX，兼容绝大多数摄像头及双模式数码相机，支持多显示器、全屏、菜单标题栏的隐藏和VMR9等功能。打开AMCAP，它会自动寻找视频设备并显示视频，如有多个视频设备，可按主界面中的"Devices"项选择。要进行视频拍摄，可先点击"Capture"选项，其中"Set Frame Rate"用来设置帧数，如果帧数为默认的14.99，则改为30fps；然后点击"File"，选择"Set Capture File"指定存盘目录或文件名，并在文件名后加上".avi"后缀，确定后再点击"Capture"→"Start Capture"开始录像，录制完成后点击"Stop Capture"即可，然后去保存的目录中观看。不过.avi格式的文件容量巨大，即使有几GB的剩余硬盘空间，也支持不了几分钟（当视频流打开时，如在RGB24、VGA格式、每秒30帧图像情况下，每秒的视频数据大小为640×480×30×24=221 184 000位，即每秒26.38MB），因此最好选择压缩格式存储（比如MPEG4）。



AMCAP

很多人使用中会发现，在Win2000/XP下的显示帧率要快于Win98，这是因为WDM驱动体系是基于Windows NT开发出来的。在Win98中，WDM驱动程序需要通过Ntkernel.vxd转送成旧的16bit驱动模式，这样就降低了效率，而Win2000/XP基于WinNT体系，不需进行此类转换。所以，如果你对拍摄短片有较高兴趣，你还可试试Windows Movie Maker（WMM）软件。

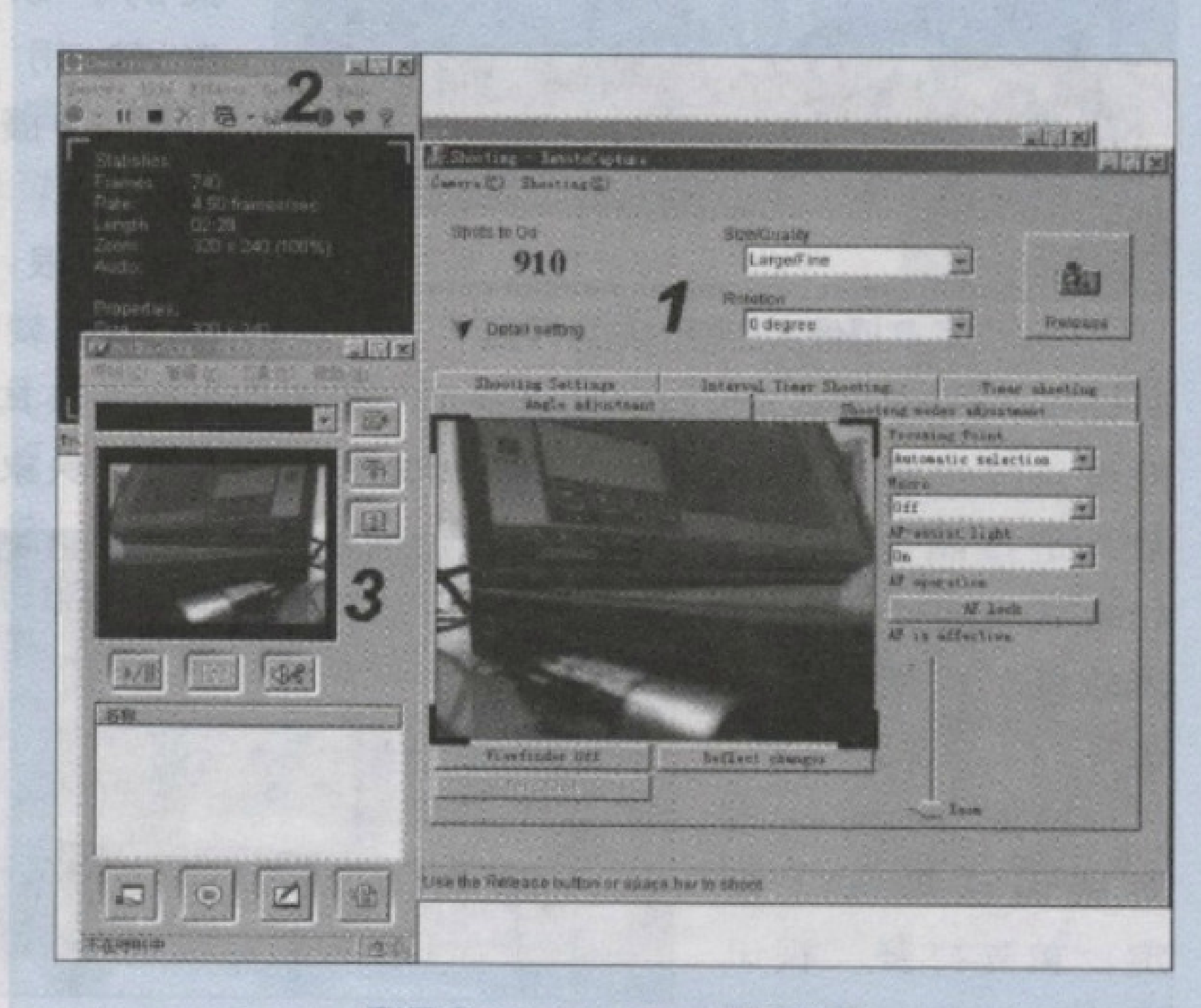
WMM是Windows XP的标准组件（在Win2000/Me中也有对应版本），它能将摄像头或其他设备捕获的视频输入电脑，也可将自己录制的视频素材，经过剪辑、配音等编辑加工，制作成富有艺术魅力的个人电影。它的最大特点就是操作简单，使用方便，且用它制作的电影体积小巧（可将视频文件保存为WMV压缩格式，相比AVI具有非常高的压缩率），非常适合通过E-mail发送给亲朋好友，或上传到网络中供大家分享。其界面为全中文，使用也不复杂，如果大家感兴趣，可参考本刊2003年14期"实用软件"栏目的相关文章。

WMM 2.0下载（http://download.microsoft.com/download/7/c/f/7cfe4937-af53-4feb-a35a-312587233d6b/mm2chs.exe），安装平台为Windows XP。

小知识： 如果电脑检测不到摄像头，可检查BIOS设置，看USB端口是否打开；或试着把摄像头连到另一个USB口，打开"控制面板→系统→设置管理"，删除"未知USB设备"，然后点击"更新"按钮，系统会找到一个新设备，重新安装驱动程序即可。

4.把DC/DV变摄像头

很多已购买数码相机（DC）或数码摄像机（DV）的读者，可能只是偶尔想玩玩视频聊天，并不想再添购摄像头，其实很多DC和DV都能实现摄像头功能。



利用Camtasia recorder摄像

很多双模式或多模式的数码相机本身就带摄像头功能（通过附带软件实现），而有视频输出功能的DC也可通过视频采集卡来实现摄像功能。从笔者个人经验看，凡能通过USB线取电进行拍摄的数码相机，大都能实现摄像头功能（可试试前面介绍的AMCAP等软件）。对一些不具备上述能力的数码相机而言，其实也可通过一些变通方法来摄像，例如如果它带有视频软件，就可通过Camtasia Recorder（屏幕摄像机）来实现摄像头功能，下面就以笔者的佳能A60 DC（其他佳能相机同法）为例说明。

首先，安装佳能数码相机随机光盘中的ZoomBrowser EX、RemoteCapture软件，然后下载一款名为Camtasia Recorder的软件并安装。接下来用USB线将A60和电脑相连，打开A60电源开关，将模式开关拨向"播放模式"，运行RemoteCapture，在弹出窗口中选择"Connect"→"Detail setting"→"Angle adjustment"→"Viewfinder on"，在该软件的视频窗口中就会出现即时影像。

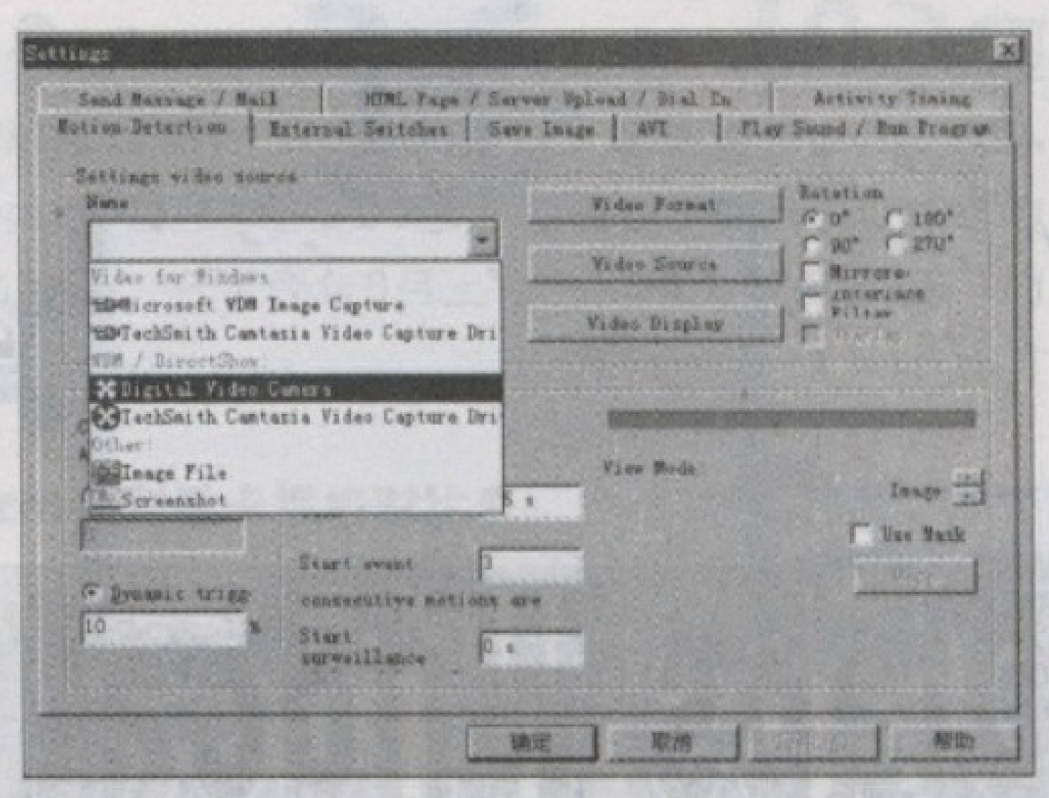
然后运行"Camtasia recorder"软件，选择"Capture→Output→Live"，再点主界面中的红色录像按钮"●"，这时会出现视频捕捉框，用鼠标将框边拖动至RemoteCapture的视频显示窗口上。

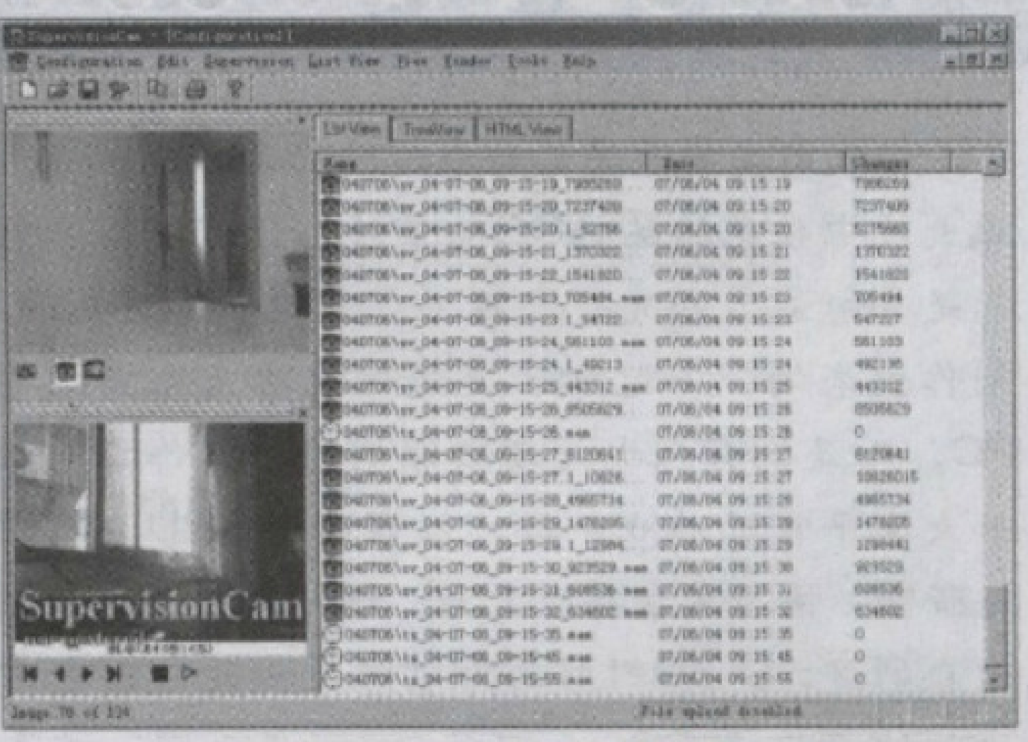
最后，运行MSN或Netmeeting，进入安装向导，在选择视频设备时选择虚拟视频设备"TechSmith Camtasia Video Capture"，设置好后重新启动Netmeeting，点主界面的播放键，A60拍摄的视频就会出现在视频窗口中了。

对于DV来说，一些DV本身就具备摄像头功能（如SONY、松下的部分产品，例如SONY TRV-33E通过USB线与电脑连接，把机器置于"摄像"状态，再启动QQ等视频聊天工具即可），或者可通过视频采集卡实现。很多具备USB接口的DV也能通过Camtasia Recorder软件来实现该功能，其原理和上面DC的实现方法差不多，先用自带的"TeVeo VIDiO Suite"等软件捕捉DV视频，然后用Camtasia Recorder捕捉TeVeo VIDiO Suite的视频，最后在Netmeeting或同类软件"视频设备"选项中选用"Camtasia Video Capture Driver"虚拟设备，就可实现视频聊天了。

5.用摄像头做监视器

当你出门在外，把家里的一举一动或周围的各种情况都记录下来，岂不更安心？这时可用软件Supervision Cam v3.05实现（许多摄像头产品附赠的VP-EYE软件包里也提供了类似功能）。SupervisionCam（下载地址：http://www.skycn.com/soft/1983.html）能通过摄像头捕捉和比较活动中的图像、声音（可对每个发生变化的画面进行截图，不会遗漏任何内容），将其保存到你的硬盘，也可通过E-mail等方式发出（配合一些远程控制软件，可以在办公室或酒店里实时关注家中的情况）。





SupervisionCam的界面

除此而外，我们还可用摄像头做现场直播，常见的VP-EYE软件包中还提供了3款独特的视频游戏（打地鼠、21点和钓鱼）等，可用摄像头配合来玩（捕捉人体移动方向）。限于篇幅，这里就不详细介绍了，感兴趣的朋友不妨自己试一下。



许多摄像头产品附赠的VP-EYE软件包，功能非常齐备。

编者注： 用摄像头做监视器的具体操作请参考本期"网络时代"栏目的相关文章。

更 正

本刊2004年第14期"新品初评"栏目《2.0书架箱新锐》一文中产品品牌、厂商信息有出入，正确的产品名称应为"冲击波SB2000音箱"，厂商为冲击波电子（北京），产品咨询电话是010-82848111。在此向冲击波公司及广大读者致以诚挚的歉意。

"疯狂野猫"再度出手

3Dlabs Wildcat Realizm专业图形卡剖析

■广东 邱晓光

当我们享受漂亮的游戏过场动画，观看好莱坞大片中眼花缭乱的CG场景时，你有没想过它们是如何诞生的呢？事实上，它们同样是用PC制作出来的，不过那已不是传统意义上的桌面PC，而是拥有强大处理功能的图形工作站。正如大家平常玩游戏一样，在强劲的CPU、高内存带宽、快速硬盘存取之余，仍然需要一块性能出众的显卡，3D图形工作站亦是如此，它也需要一块专业级显卡。

何谓专业？看看新的3Dlabs "野猫" Wildcat Realizm（简称WR）800系列你就会了解，双图形处理器、640MB显存、64GB/s显存带宽、浮点运算性能高达700G FLOPS，没有任意一块民用级显卡能达到如此的水平。在沉寂了一段时期后，经过修炼的"野猫"最近又出来觅食了，下面来分析一下它具有什么本领，是怎样准确地捕捉猎物的。

3Dlabs是一家成立于1994年的老牌专业显卡厂商，目前为Creative（创新科技）的全资子公司，它主要出品CAD（计算机辅助设计）、DCC（数字内容创造）、视觉模拟领域的显卡产品，自从2000年推出Intense3D以来，其Wildcat系列显卡已被许多工作站厂商所采用。此外，3Dlabs的嵌入式芯片能用2D/3D驱动创建出实时运算的3D环境，应用也非常广泛，从飞机到手机，许多领域都采用了它的芯片。

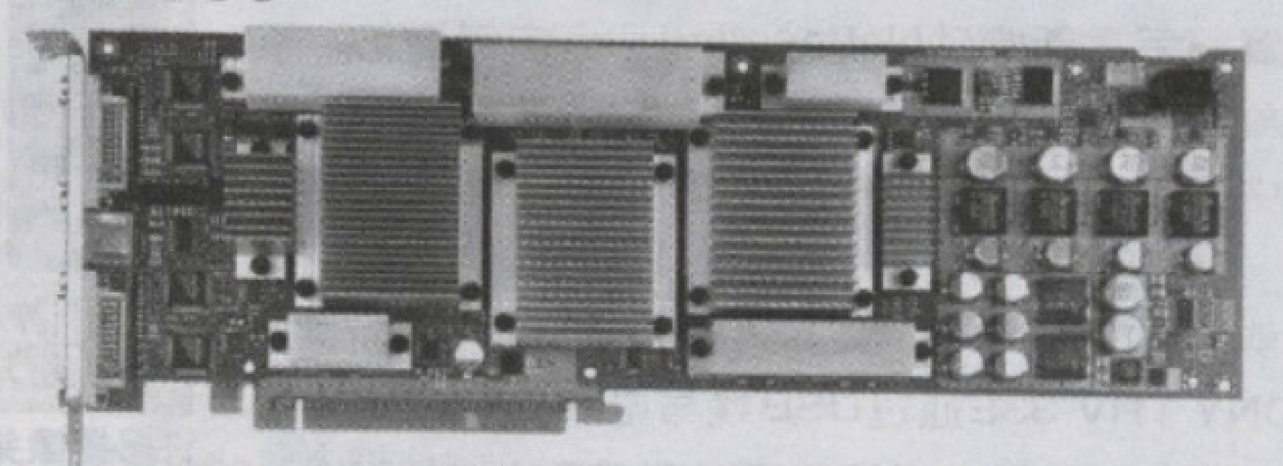
创新以民用PC声卡起家，最终成为这一领域的霸主，但近年来独立民用声卡市场正在萎缩，必须进军其他领域才能保证未来的发展。1999年前后，创新尝试进入民用显卡市场，但并不很成功，后来便把眼光瞄准了更有利可图的高端专业领域，于2002年以现金加股票的形式全面收购了3DLabs。当年在被收购时，3Dlabs的主打产品Wildcat和Oxygen系列已占据了62%的专业显卡市场份额，通过直接收购的方式，创新获得了3Dlabs最新研发的图形芯片和相关技术，得以迅速进军利润丰厚的高端图形市场。

Wildcat Realizm系列显卡

作为新一代"野猫"，Wildcat Realizm具有相当灵活的编程能力，支持OpenGL API及微软DirectX 9.0 HLSL（High Level Shading Language，高级描影语言）。WR提供了一个完整的、从高端到低端的解决方案体系，以适应不同的市场需求。Wildcat Realizm可看成一种技术或先进的专业图形架构，它结合了其前代产品Wildcat VP的编程能力与Wildcat4的几何运算能力，有单VPU和双VPU可供选择，板载显存最高能达到1GB。

Wildcat Realizm家族——WR 800、WR 200和WR 100

●WR 800



它集成了1个独特的VSU（Vertex/Scalability Unit，顶点/可量测性单元）及2颗VPU（Visual Processing Unit，视觉处理单元），浮点运算性能达到700G FLOPS，其几何及填充率性能比任何一款采用单图形芯片设计的图形卡高2倍。WR 800采用512位显存总线，支持512MB的GDDR3显存，并板载128MB的DirectBurst显存，显存总容量达到惊人的640MB，可提供高达64GB/s的显存带宽，是目前业界最高速的代表。WR 800基于新的PCI-E架构，支持PCI-E X16接口，提供了2个双链路DVI-I接口和一个S-Video接口，可支持两个高端

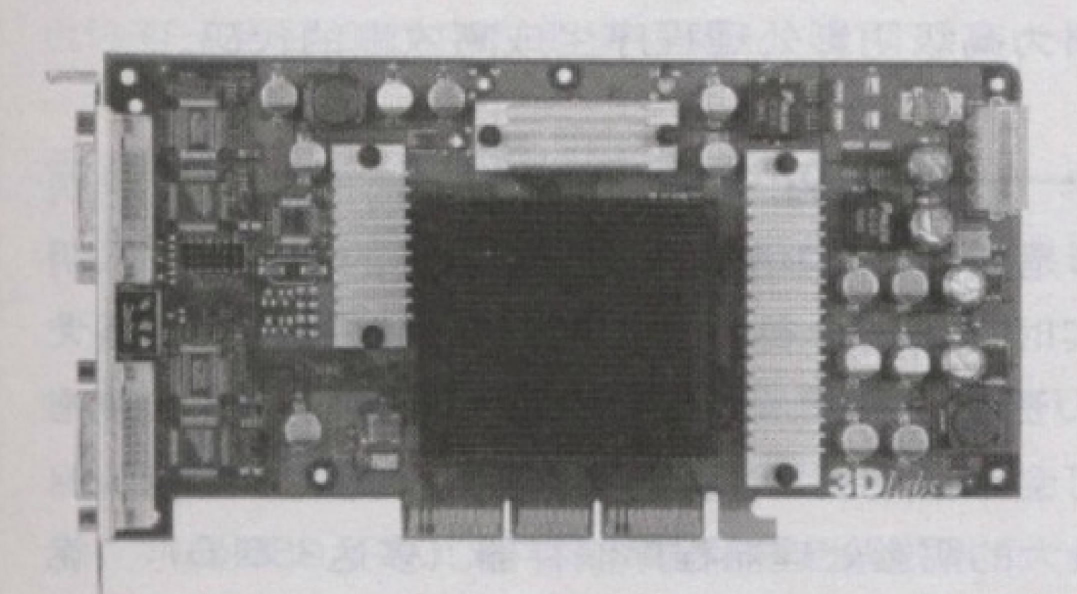
带散热器的WR 800显卡

的920万像素（3480×2400）显示器。根据3Dlabs提供的数据，在专业OpenGL测试软件Viewperf 7.1.1的UGS-03项目中，WR 800的成绩高出同类产品80fps。

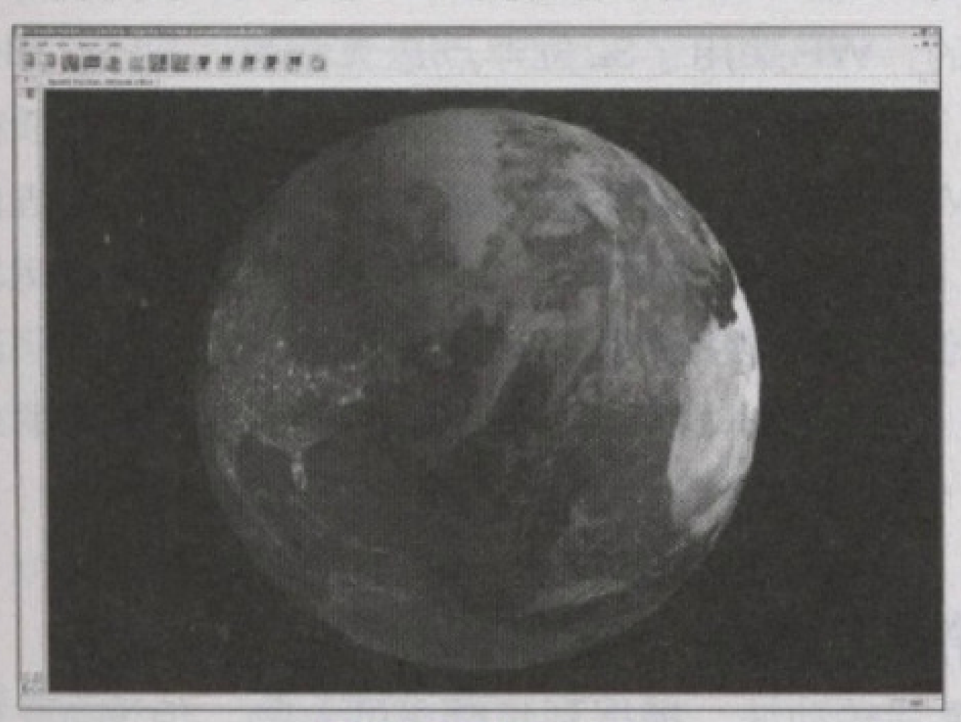
从外观上看，WR 800最引人注目的是那庞大的散热片和风扇，自从丽台推出全包型显卡散热器后，这种设计似乎成了一种时尚，几乎每家厂商在生产自己的顶级产品时都考虑到同类设计。众所周知，现在GPU（Graphics Processing Unit，图形处理器）的发热量并不比高端CPU少，如不加以注意，显卡散热器这个噪声源可让整机运行时的噪声再提高一个等级。它不仅采用了庞大的散热片，且设计了颇具创意的散热方案，通过在另一个插槽周围形成一个空间，造成一股高效率的气流，为系统提供一个安静而可靠的环境。

WR 800在今年第三季度上市，厂商建议零售价为2799美元（约合人民币23240元）。

●WR 200



WR 200采用AGP 8×接口，集成一颗视觉处理器（VPU），板载512MB显示缓存（AGP 8×图形核心所支持的最大显存容量），可高效地处理大量模型及纹理数据。和WR 800一样，WR 200也提供2个双链路DVI-I接口，它于今年8月上市，价格为1599美元（约合人民币13280元）。



WR 200渲染截图

●WR 100

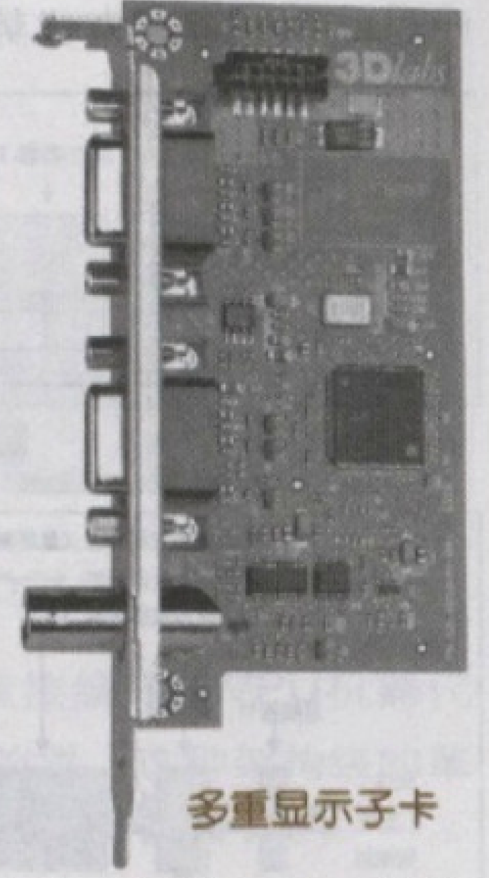
WR 100同样采用AGP 8×接口，集成一颗视觉处理器（VPU），板载位宽为256位的256MB GDDR3显存，可提供32GB/s显存带宽。WR 100提供2个Single-link DVI-I接口和1个S-Video接口，附带两个DVI转VGA适配器。在Viewperf 7.1.1 UGS-03基准测试中，WR 100的成绩可稳定在50fps的水平。它于今年8月上市，价格为1249美元（约合人民币10 300元）。

WildcatRealizm系列显卡规格对比表

显卡/规格	Wildcat Realizm 100	Wildcat Realizm 200	Wildcat Realizm 800
总线标准	AGP 8X	AGP 8X	X16 PCI Express
显存	256MB GDDR3	512MB GDDR3	640MB GDDR3
支持显示器数	2	2	2
双链路DVI	无	有（2个）	有（2个）
RAMDAC	两个，400MHz	两个，400MHz	两个，400MHz
立体显示接口	有	有	有
帧锁定/生成锁定	无	有	有
Viewperf 7.1.1 UGS-03测试结果（帧/秒）	50	50	85

更多的眼睛——多重显示卡

作为专业图形卡，仅能在一个屏幕上显示是远远不够的，3Dlabs为Wildcat Realizm设计了一个好搭挡——多重显示子卡，它支持第5代帧锁定、同步锁相、同步帧缓冲交换、同步刷新率等先进特性。Framelock（帧锁定）主要用于在多显示器系统进行同步显示刷新和缓冲区交换，并能与Genlock（同步锁相）共同工作，实现显示器与系统间的无缝同步和边缘融合。"同步锁相"可让视频的时间与外部时间源同步，当提供一个适当的周期性信号时，显卡将按照此信号锁定显示刷新率。无论三级同步的HDTV，还是双级同步的NTSC/PAL，多重显示子卡都能出色地完成工作，让WR与多个显示器一起，用于视觉仿真、虚拟现实和广播应用。



多重显示子卡

需要注意的是，目前只有WR 200/800能使用此卡，WR 100不能用。多重显示卡需占用一个插槽位置，采用连接线来连接主显卡，还有1.8米长的帧锁定连接线，全套价格650美元。

专用驱动程序

专业显卡的强大性能不仅仅依靠硬件，高质量的驱动程序亦非常重要，这样才能充分利用硬件的每一个功能单元，发挥出它的真正潜力。把民用级显卡"修改"成专业级显卡的DIY发烧友们会发现，修改成功后如果没有专门的驱动，即使测试成绩很高，实际运算性能也比专业级显卡差一大截，在那些为专业显卡专门优化过的软件中表现尤其明显，这就是驱动程序的威力。

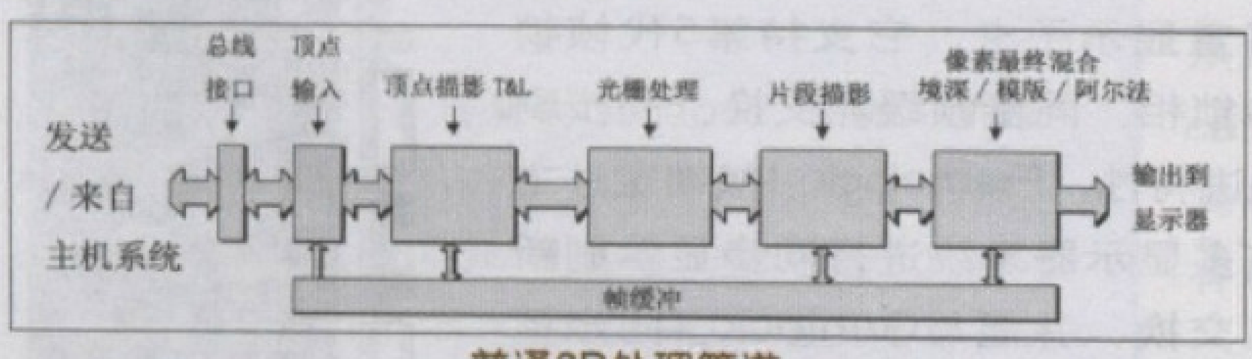
3Dlabs为Wildcat Realizm开发的Acuity驱动支持Windows和Linux下的OpenGL 1.5和未来的OpenGL 2.0、Windows 2000/XP下的DirectX 9.0 HLSL（Vertex Shader 2.0和Pixel Shader 3.0），并全面支持Windows XP 64、Longhorn和Linux Acuity 64位系统，在32位或64位平台都能有充分表现。

新野猫的能耐
——Wildcat Realizm技术分析

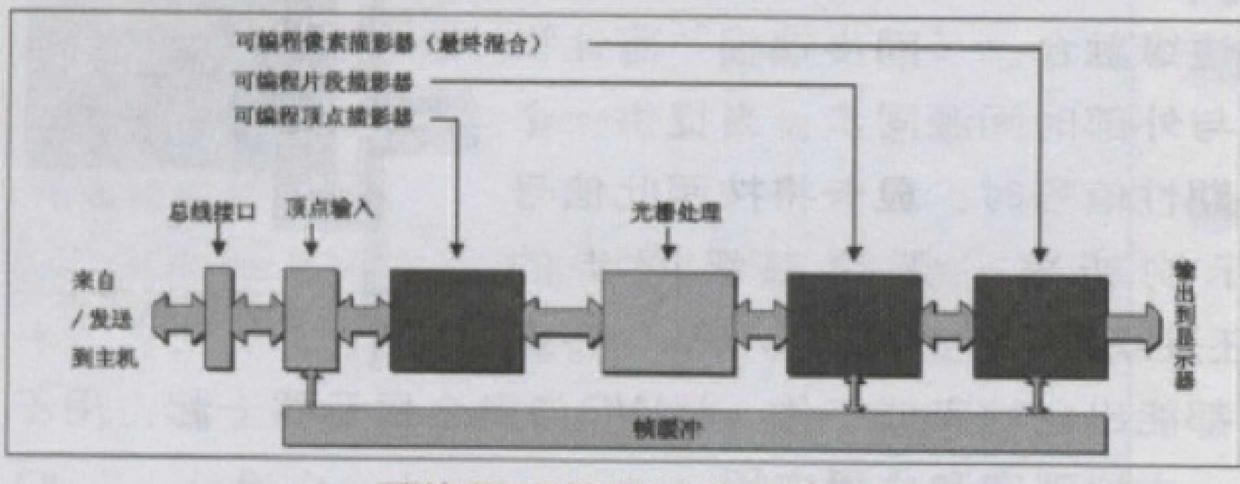
迅猛的四肢——PCI Express

没有高速度的捕食无法保证野外生存，WR与主板厂商们同步推出新PCI-E总线的显卡，让CPU更快地获取数据，间接使图形处理速度提升一个层次。WR 800是一款卧薪尝胆之作，双VPU的WR 800可将PCI Express的性能潜力发挥到极致。PCI Express X1带宽为500MB/s（250MB×2），X16为8GB/s，是AGP 8×（2GB/s）的4倍，尽管人们对于目前的娱乐级显卡是否需要如此快的图形总线尚有疑问，但在这样的专业级图形卡上，高速图形总线绝对是有必要的。

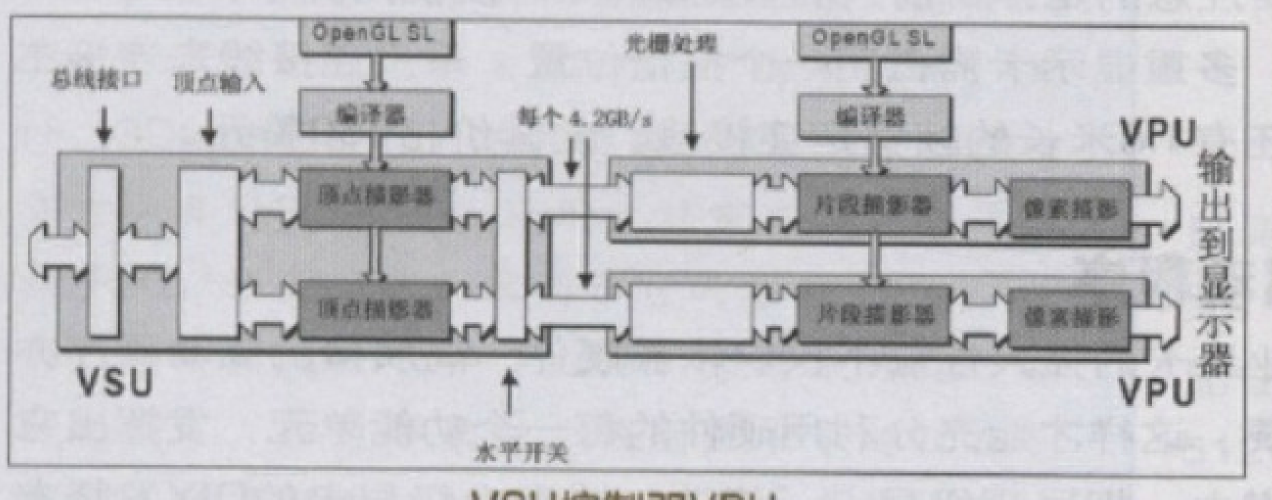
GPU的性能强大固然重要，也需要CPU和其他系统部件的帮忙才能组成高端系统。WR具备“像素回读”功能，可把GPU处理的信息发送到CPU和其他系统组件，利用反馈方式进一步处理。这个过程主要考验显卡与CPU的系统连接速度（图形总线带宽），PCI Express明显比AGP 8×有优势。



普通3D处理管道



可编程3D管道的效率更高



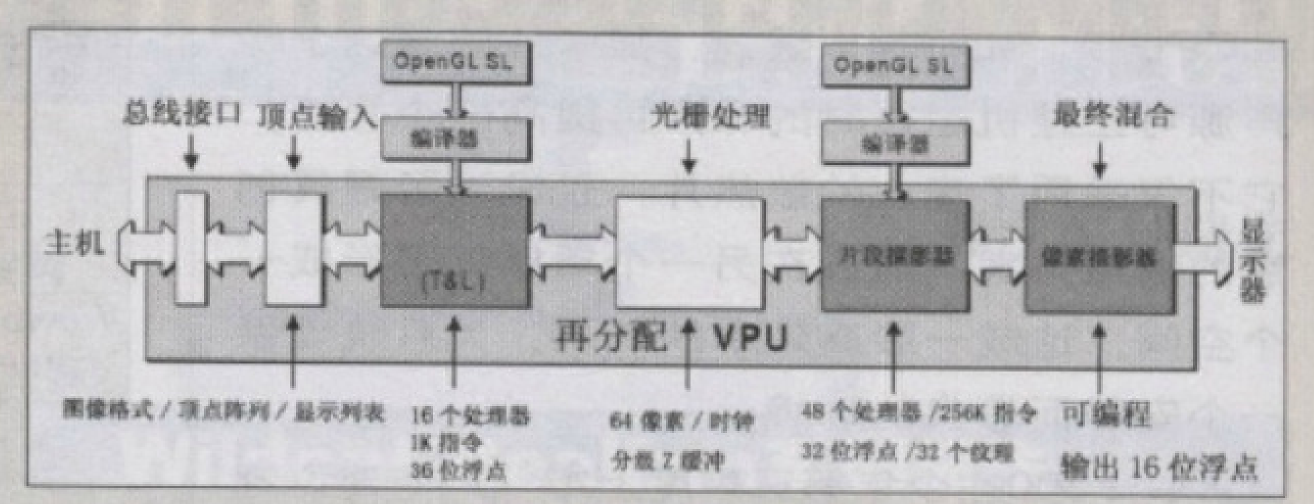
VSU控制双VPU

聪明的大脑——VSU

VSU是一个管理单元，能控制两个VPU，由高度优化向量处理器强大的SIMD（Single Instruction Multiple Data，单指令多数据流）阵列进行顶点处理，浮点运算速率达到670亿次。VSU的智能驱动可完全掌控两个VPU中所有带宽（8.4GB/s），并以优化的方式将数据资料分布到两个VPU，不会让任何一方超负荷运算，通过灵活的配合使几何运算与填充率性能整整翻了一番。在全硬件加速的成像管道上，这种处理方式可有效避免图像处理的瓶颈。

锐利的眼睛——VPU

WR的VPU是一种端到端的阴影处理器，具有可编程和完全硬件加速能力。它集成了1.5亿个晶体管，如此多的运算单元成为了其SuperScene全场景去锯齿和64位堆积缓冲等高级功能的力量之源，这样运行专业级阴影处理程序，生成影院级的实时视频时，便比较得心应手。



WR的VPU架构组成

WR使用非常友好的SIMD（单指令多数据流），拥有规则的正交SIMD阵列，能简化编译过程，确保3Dlabs的编译器为高级阴影处理程序生成高效率的代码。

夜视眼——阴影处理器

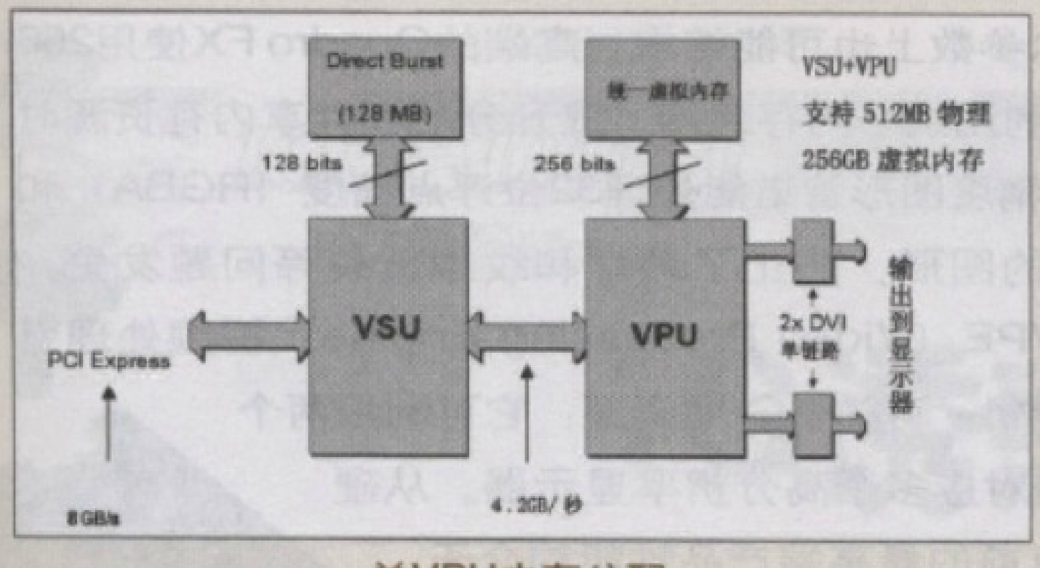
阴影是新时代3D场景中最富挑战性的技术，加入阴影可让实时三维世界得到质的飞跃，但同时也会消耗大量的GPU资源，可谓成也萧何，败也萧何，这个尺度把握不好可会严重削弱3D场景的吸引力。新的“野猫”拥有目前最大的阴影处理器程序储存器（多达256kB），能全面实现流控制，实现多种阴影特效，大大提高了阴影处理速度，突破了在以往架构下局部阴影处理器的编程能力所能达到的极限。

进化的身体——高级浮点运算处理

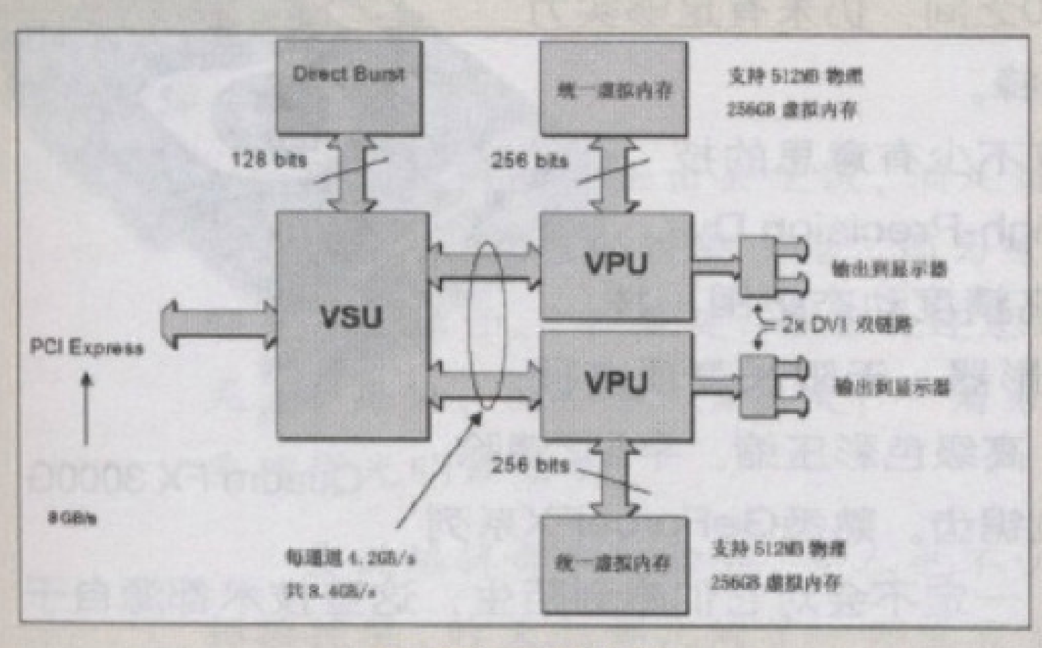
以往的3D渲染是以16位或16/32位混合方式来进行浮点处理的，WR采用了32位浮点运算精度，配合128位像素处理，可以实现更好的色彩还原度。在漂亮画质的前提下，WR还能进行16位浮点运算和64位像素处理的无缝转换，在优化的储存条件下提供全功能的浮点运算环境，64位像素无需转换即可直接显示，同时确保了画质和速度，这便为一些较老程序的运行提供了良好的兼容性。

强健的消化机能——虚拟内存

头脑灵活转动快，捕捉到足够多的食物，但没有一个好的胃口和消化系统是无法容纳如此多数据量的。WR支持高达256GB的扩展虚拟内存，可充分利用64位系统的能力，正好搭配AMD和Intel的64位处理器。由于实现了完全的图形内存按需分配，设计人员可毫无困难地处理大的模型。这样看上去，WR就好像是一个独立的子系



单VPU内存分配



双VPU内存分配

统，有核心处理单元、有内存、有虚拟内存，也许有一天还会挂上超高速硬盘？

胃口加倍——纹理压缩

640MB显存已是相当惊人的容量了，许多主流PC的内存也不过512MB，然而再大的显存空间也有用完的时候，对于某些要求高的场合来说（想想好莱坞大片中的复杂场景），虚拟内存亦显得力不从心，因此最为古老的纹理压缩技术仍有它的市场。WR支持S3TC（S3 Texture Compress，S3纹理压缩）功能，这也是目前已被收入DirectX API中的业界标准。

显存上的缓存——DirectBurst

就如同CPU与内存之间的二级或三级缓存一样，DirectBurst是GPU与显存之间的缓存，WR可采用本地方式缓存指令缓冲区、显示列表、顶点数组、顶点对象和顶点阴影处理器程序，这样便无须每次都访问速度更慢的显存甚至系统主内存，可显著提高需要进行大量几何运算的应用程序的性能。DirectBurst与显存是两个独立分隔的单元，并不是从显存中划分一部分来使用，不会影响显卡整体性能。

变色龙——多种材质

作为处于食物链高端的捕食者，“野猫”还需要有高超的隐藏技术。WR的阴影处理器可像环境保护色那样，可随时切换纹理，同时处理多达32种纹理材质，一次完成多种数据的输入，从而大大提高效率。

眼不见为清——分级Z-缓冲

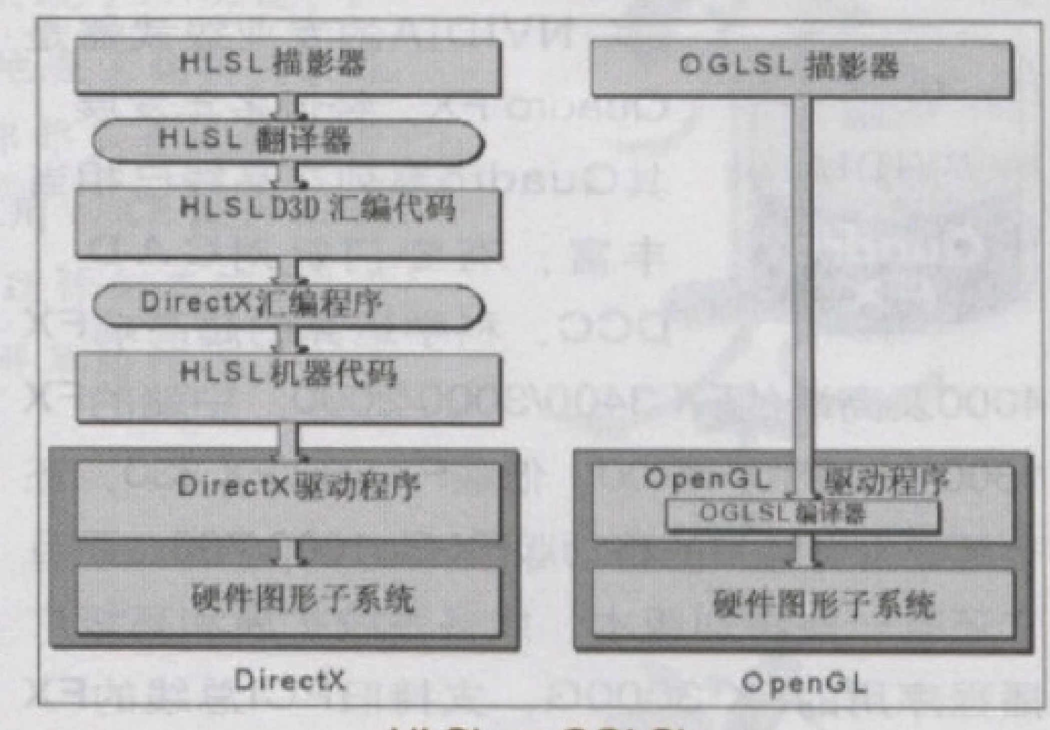
这种技术最早出现在ATI的RADEON显卡上，主要针对游戏应用，它可快速判断出像素是否在玩家的屏幕上出现，对于隐藏在其他物体之后的像素，GPU便无需花费时钟周期去渲染它，节省了GPU资源。后来人们意识到它对于实时的专业渲染也有很大重要，因此也被引入高端图形卡领域，WR中也采用了类似的技术。

多功能作业——视频编辑

作为3D专业显卡，仅有三维处理那么简单的功能很难在市场上生存。WR集成了视频编辑功能，利用特有的同步（随需随用）通道功能，可进行高速的连续绘图，并能防止视频输出时出现丢帧现象。

软硬兼施——OpenGL

也许很多人认为OpenGL是个落后的标准，近年来已赶不上Direct3D的发展。其实它的发展并不比Direct3D慢，只是没有体现在娱乐级显卡领域而已。在专业设计方面，开放性极高的OpenGL已超越了NVIDIA Cg和HLSL语言的境界。Cg和HLSL只是把类似于C语言的程序简单地转换成API，如OpenGL或Direct3D，而WR的OpenGL阴影处理语言则是在自身的驱动程序中集成了一个完整的编译器，将程序直接编译成VPU机器代码，达到类似于C语言直接编译CPU代码的效果，这种架构级的革新可带来极高的性能。



HLSL vs OGLSL

一个好猫三个帮——软件优化

为了让硬件达到最佳性能，在驱动程序方面进行优化之外，要发挥显卡的潜力，还需要软件厂商的配合。3Dlabs拥有十分广泛的ISVs（Independent Software Vendors，独立软件销售商）认证体系，只要是通过Wildcat4和Wildcat VP认证的程序都支持，且还有一些特别优化的设计软件，包括著名的LightWork、SolidWorks 2004 RealView和Maya等。人们在使用这些新软件时，通过软硬件技术配合，便能体验到更高的处理速度和强大的功能。

“野猫”竞争对手们

野猫虽然强大，也得对付来自竞争对手的进攻，目前它的两个主要对手来自ATI和NVIDIA。目前后二者的产品均是开放式生产，提供芯片给其他显卡制造商生产产品，而不像3Dlabs那样自己设计和生产显卡。

目前ATI的FireGL系列专业图形卡，有PCI Express总线的V3100/

ATI FireGL 5100

V3200/V5100/V7100和AGP总线的T2-128/Z1-128/X1-128/X2-256t等。FireGL系列拥有2个、4个或6个并行几何引擎，4个、8个或16个并行像素管道，其128位完全浮点精度可支持24位RGBA显示，256位显存带宽，最高支持256MB显存容量，最多支持2个DVI-I输出，双头模式下可提供最大2048×1536分辨率。从硬件指标来看，它比起上面的3Dlabs WR系列差了一点，最高端的产品才相当于WR 100/200的水平，与WR 800不是同一级数；而软件方面则相当，都支持OpenGL 1.5及其扩展集、DX 9.0，FireGL还拥有ATI特有的SmartShader、SmoothVision和Hyper-Z等特性。



NVIDIA的专业级武器是Quadro FX，经过多年发展，其Quadro系列产品线已相当丰富，有专门针对CAD、DCC、科学运算的超高端FX 4000及高端的FX 3400/3000/2000、中端的FX 1300/1100/1000/700，低端FX 500/FX 330，还有笔记本电脑用的移动版FX Go1000/700。而且它还有一些特别版本，如多系统扩展和高级广播程序用的FX 3000G、支持旧PCI总线的FX 600 PCI、提供非压缩8/10位SDI视频输出到高清晰度或标准清晰度的FX 4000 SDI等。

Quadro FX的硬件指标还是蛮强的，不过产品细分为多种级数，最低端的产品未必能获得强劲的性能，技术参数上也可能缩水。高端的Quadro FX使用256位GDDR3显存，利用统一内存架构，提升分配和共享内存资源时的效率；其128位精度图形管道能处理32位浮点精度（RGBA）和12位子像素精度的图形，防止了闪烁和纹理破裂等问题发生。Quadro FX拥有VPE（Video Processing Engine，视频处理引擎），对应视频编辑，可降低CPU资源；它可利用两个双链路TMDS输出对应多个高分辨率显示器。从硬件方面上看，它目前的最高端产品性能约介于WR 200～WR 800之间，仍未有足够实力与WR 800正面交锋。

Quadro FX 3000G

Quadro FX有不少有意思的技术，如HPDR（High-Precision Dynamic-Range，高精度动态范围）技术、顶点/像素描影器，无限长度顶点程序、动态流控制、高级色彩压缩、早期Z清除和旋转栅格全屏抗锯齿。熟悉GeForceFX系列娱乐显卡的朋友，一定不会对它们感到陌生，这些技术都源自于民用级显卡，NVIDIA希望它们在专业领域也能创造出佳绩。

Quadro FX使用了独特的描影语言——Cg，这是为NVIDIA的可编程GPU专门设计的。几乎每家专业3D图形卡厂商都有自己的描影语言，这也是为自家产品进行优化的必由之路。

五、总结

毫无疑问，Wildcat Realizm将为专业3D处理领域带来新的活力。不过比较遗憾的是，3dlabs明确表示，WR仅面向专业的CAD、DCC和图形工作站市场，目前不准备针对娱乐级市场推出系列产品，这意味着普通玩家还无法很快享受到这么高性能的显示设备。钱包膨胀的发烧友只好再继续等待了，或许GeForce 6800 Ultra的SLI方案（2块卡并行处理）是比较现实的娱乐选择。

（上接63页）

市场格局预测

每出现一个新的CPU系列，市场上的产品线总会有一定调整，对于Celeron D和Sempron当然也不例外。Celeron D已于6月24日在国内上市，目前Celeron D 325的价格约为700元（盒装），这对于低端产品似乎偏高，不过细想一下不无道理：Sempron的发布晚了一个月（大量上市会更晚一些），而测试表明低端的Athlon XP的频率和性能不足以跟Celeron D角逐市场，因此Celeron D领跑的局面唯有等到Sempron的出现才能得以改观。在这段时间里，Intel把Celeron D的价格定位在Celeron 4和P4之间，希望在Sempron到来之前让Celeron 4尽可能多地出货，为以后Celeron D的降价做好准备，也是为未来低端Celeron 4、中低端Celeron D、中端Northwood P4、高端Prescott P4的市场格局打好基础。

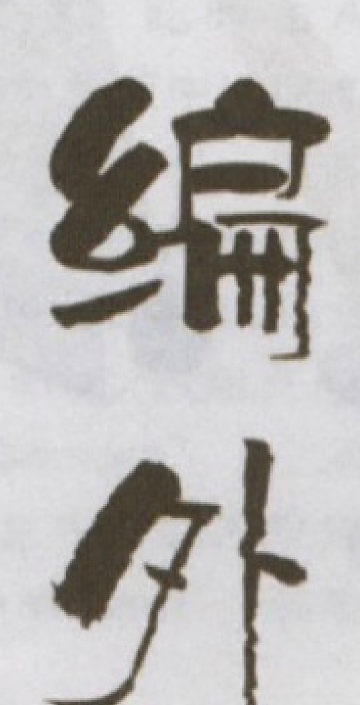
由于新一代Sempron尚未完全到位，对AMD来说确实挺头痛，目前也唯有以降价来换取更多市场份额。而Sempron上市后，由于一开始其拥有两种核心，因此到时AMD在中低端市场将会同时拥有多个成员：Applebred核心Duron在最下游，Socket A的Sempron和低频率的Athlon XP再上一层，Socket 754核心的Sempron在最上，而高频率的Barton核心Athon XP和Athlon 64系列将继续主持中端和高端市场。相比较而言，AMD在产品线格局方面还是不如Intel清晰。

Celeron D在市面上有售了，其名义上的对手Sempron蓄势待发，一场无硝烟的战斗日趋接近。到时无论Celeron D的先发制人，还是Sempron的后来居上，其争斗过程都将异常激烈，冷静旁观的消费者也可从中获益。

编者注：发稿前传来消息，联想宣布推出采用AMD Sempron处理器的“圆梦”系列家用电脑，最低价位为2999元……



1G诱惑VS编辑部轶事





前几日同一女士出去吃饭，酒足饭饱之际免不了开几句玩笑，不料此君语出惊人："同性的饭要少蹭，因为这是欠人情，但异性的饭得多蹭，因为那是给他面子。"吾暴笑，接着她还总结了让吾暴寒的蹭饭基本原则："眼要灵，手要快，皮要厚，嘴要大！"看来不光请人吃饭是门学问，就是蹭饭也要蹭得光明磊落啊。

要说编辑部和记者组，牛人也不少。不安分的某某猫总是拿着几部手机招摇撞骗，昨天到哪儿淘了一部便宜货，今天又在手机上实现了XX功能，俨然已经成为编辑部手机方面的行家。这不，昨天他乐呵呵地进了编辑部，引得众人以为他又淘到了什么好货，纷纷上前询问。"唉，那部多普达终于出手了。"猫笑道。"啧啧，"众人赶紧作佩服状，毕竟这部采用WinCE操作系统的手机在他手上还没有3天，"为什么卖啊，不是挺好吗，难道你倒买倒卖？"大家不解。"唉，我苦啊"，猫一下子变了脸色。"前天我把屏幕给摔坏了，一打听仅修复就要1000元，我还是割肉卖了吧……"

"啊……你真是……"

"不是吧，3天你就损失了1000块？"

"◎#%◎￥※×"

众人七嘴八舌后纷纷散去，但小编对某某猫的敬仰之情依旧如长江之水，毕竟在1天之内出手一部破手机也不是一件容易事……

自从第15期本栏目刊登了有关Gmail的文章后，不少人都来问我Gmail下蛋没有，搞得小编不亦忙乎。碰巧一日在网上看到如下资料，相信有缘人终得帐号：注册并成为blogger（http://www.blogger.com）的活跃用户，登录blogger后，如果屏幕右上角出现Gmail的Logo，则意味着你得到了Gmail的测试帐号，所谓"活跃帐户"是指注册成功并发表了若干篇文章的朋友，但事实上发送的邀请具有很大随机性，所以很大程度上不是根据文章数来确定，而是运气！

如果你实在无法拿到Gmail帐号，不妨加入到Gmail的邮件列表（http://gmail.google.com/gmail/help/about.html#interest），输入你的E-mail地址后，你可以在第一时间得到Gmail的最新消息，这样就能在Gmail正式对外开放时注册心仪的帐号。

自从Gmail的1G邮箱出现后，有不少国内国外的邮箱纷纷打出1G的招牌，在小编看来颇有些狐假虎威的感觉。不过Yahoo!提供1G邮箱应该是事实了，到http://cn.mail.yahoo.com/去看看吧，G时代已经真真正正地来临了！

ACJ
完成于清爽午后
cjan@popsoft.com.cn



让视野在网络延伸

——远程网络视频监控

编者按： 也许你用过不少网络视频监控软件，但要么只能在本机上使用，要么只能通过邮件或FTP上传而不能实时观看，本文介绍的这款软件不仅能实时远程监控，还能通过IE观看。怎么样？一起来看看强大的Active WebCam吧！

■贵州 冰河洗剑

除了视频聊天，摄像头还能怎么用？其实许多个人用户手中那一百多元的普通摄像头，完全可以实现网络视频监控功能。想不想打造一个家庭远程网络视频监控系统，在办公时时刻关注居家安全，做到办公看家两不误呢？不要抱怨没有专业的数字视频监控系统，你那摄像头只要加上一软件足矣，它就是Active WebCam。

一、Active WebCam简介

Active WebCam（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/5609.htm）是一款优秀的视频监控软件，除常见的本地及远程视频监控功能外，Active WebCam还可以方便地将摄像头捕获到的图像制作成网页，并发布到个人主页上去。无论你身在网络何处，只要有个浏览器，便能随心所欲进行监控。

二、客户端方式实施远程监控

1.安装服务端，设置监控设备

首先安装WebCam并执行程序，在第一次运行WebCam时，会出现使用向导（如图1）。此时我们还没有安装任何摄像头设备，因此选择"Create New Camera"。点击"OK"后出现摄像头选择界面，根据摄像头安装位置的不同，在这里提供了3种类型的创建方式（如图2）。由于摄像头是安装在本地电脑上的，所以选择第一项"Local Camera"，创建安装一个新的本地摄像头。在"Select Camera"摄像头选择列表中将显示安装在本机上的数字视频设备，选择指定用于监控的摄像头。然后在"Capture Method"中设置监控系统的视频传送方式，一般选择"DirectShow"（直播）方式，以获得较快的视频传输和显示速度。直播方式需要摄像头硬件的支持，如果在摄像头列表中没有显示自已的摄像头，表示摄像头不支持直播，可使用"Video For Windows"方式。不过这种视频传输方式速度较慢。

图1

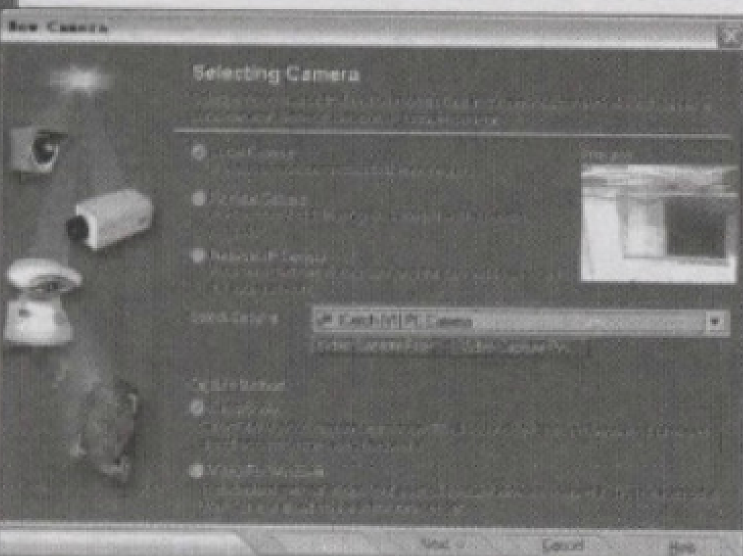


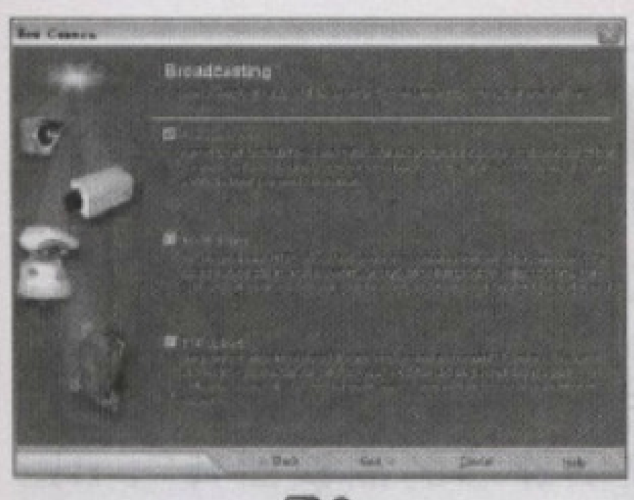
图2

在另外两种摄像头安装方式中，"Remote Camera"表示创建一个远程网络摄像头，这个选项的作用将在后面提到；而"Network IP Camera"项可创建连接在本地局域网中任意一台主机上的摄像头，此项主要用于公司或企业内部局域网中的视频监控。在安装网络摄像头时，需要输入相应用户名和密码。

2.共享摄像头

上面设置完毕后点击"OK"，进入选择监控方式步骤。WebCam提供了两种视频监控方式：远程WebCam客户端监控和网页监控。我们先讲解如何使用WebCam客户端进行远程监控。客户端监控方式类似于将本地摄像头共享在局域网或Internet上，然后在远程网络上的某台电脑中安装WebCam客户端，通过客户端即可访问被共享的摄像头，并观看到摄像头拍摄到的视频。

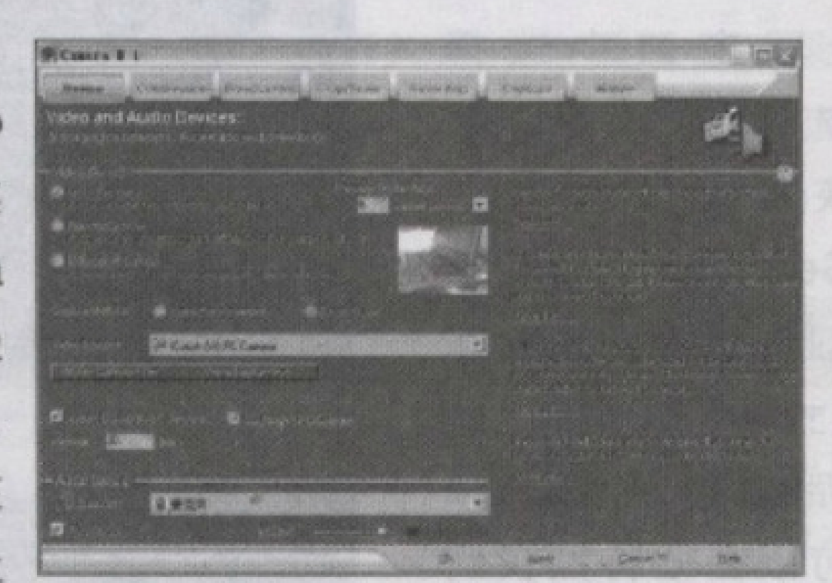
在监控方式设置页中勾选"Remote Access"，即可开启WebCam的摄像头共享服务（如图3）。点击"Next"进入下一步，在这里可设置视频预览（Previewing Frame Rate）和录制（Recording Frame Rate）的速度与质量


图3 图4

（如图4）。一般将预览和录制速度设置为每秒10帧即可，较高的设置参数对系统的硬件也将提出更高的要求。要进行更为复杂的参数调节可点击“Customize Camera's Advanced Parameters”按钮，点击“Next”后，向导提示点击“Finished”完成摄像头共享设置。

3.设置监控服务端

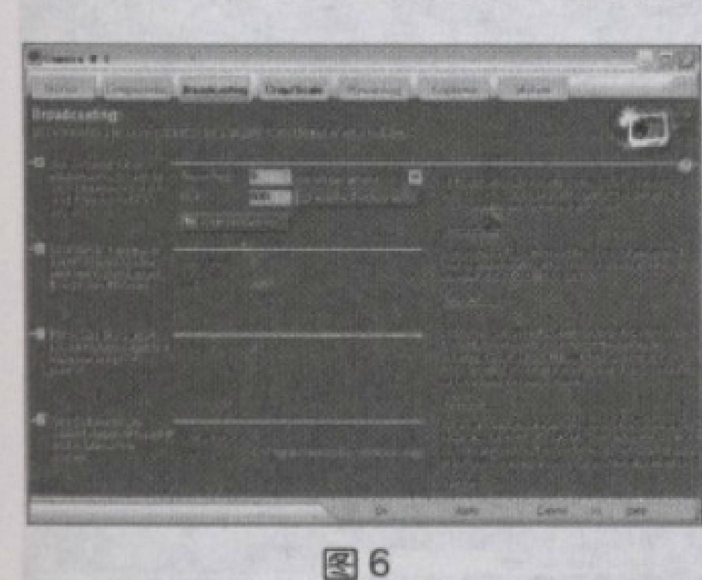
在Active WebCam窗口中，点击菜单“File”→“Camera Settings”，打开摄像头属性设置对话框。选择“Device”，在“Audio Device”中设置音频设备为“麦克风”，勾选“Play Audio”选项，并调节输入音量大小。完成后点击“OK”，我们就可以通过摄像头与麦克风进行音频与视频监控了（如图5）。


图5

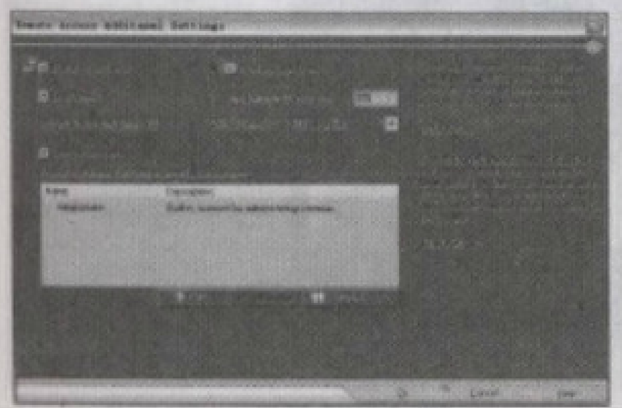


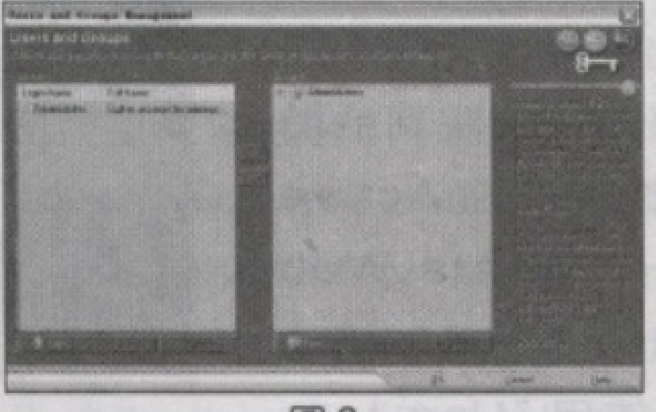
为了保证视频和音频传输过程中不至于出现延时现象，可适当降低音、视频的压缩率减小数据传输量。在“Cpmpression”标签中拖动图像和声音质量调节滑杆到合适的位置，并应用生效。

选择“Broadcasting”标签，勾选“Remote Access Allows”项，设置摄像头共享服务端口（如图6）。“Port”端口值默认为“8081”，可点击“Check the Port Availability”，检测端口是否被其他程序占用。为保障远程监控实施的安全性，点击“Additonal Settings”进行安全性附加设置。

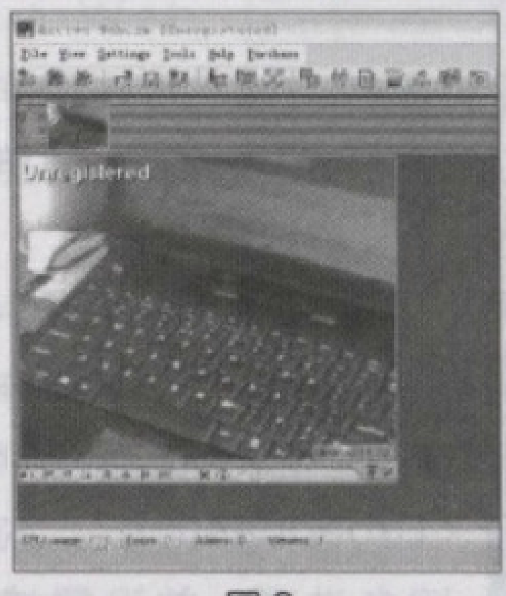

图6

勾选“Limit Viewers”，可限定同一时间内能远程访问服务端的用户数目；在“Encrypt Transmitted Data with”中可选择对传输数据的加密方式，如128位的CAST或IDEA加密方式（如图7）。为限制任意用户远程控制摄像头，可设置用户密码和权限。勾选“Use Authorization”项并点击“Users and Groups”，在用户管理对话框中可设定用户密码和权限，并添加新用户（如图8）。


图7


图8

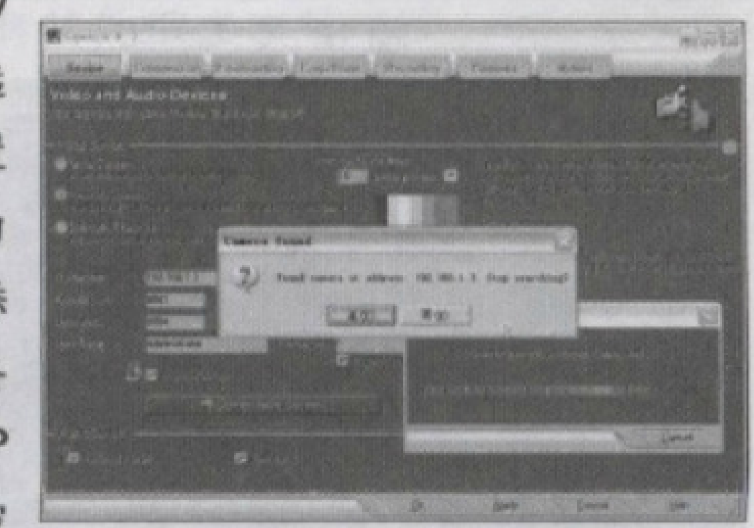
4.安装客户端，实施远程监控


图9

上面的工作完成后已可进行本地监控，此时在Active WebCam界面中出现本地视频监控窗口（如图9），同时可对监控视频进行录制或画面捕捉等操作。

在办公室的电脑上安装Active WebCam，然后点击程序菜单“New Camera”，通过网络，连接建立在家中的监控服务器。当然也可点击“New Camera from Wizard”，参照上面的步骤，以向导方式完成操作。

打开“New Camera”对话框选择“Device”，设置“Video Device”为“Remote Camera”，添加一个远程视频设备（如图10）。在“IP Address”中输入监控服务端的IP地址，设置远程服务端开放的连接端口“Remote Port”，默认为“8081”，如果服务器在内网中，可通过端口映射操作实现；对于本地连接端口可任意指定，按“Check the Port Availability”按钮，检测此端口未被占用的话即可使用。再输入连接服务端所需的用户名和密码，勾选“Receive Video”，点击“Connect to the Camera”，测试能否正常连接服务器上的摄像头。成功的话将出现提示，并在预览窗口中显示远程摄像头所拍摄到的影像。如果网络传输速度还可以，可以勾选“Audio Device”中的两个设置项，以接收和播放远程服务端传过来的监控现场的声音。


图10

设置完毕后点击“OK”，即可在本地WebCam程序中打开一个视频窗口，实施远程监控了。在该窗口中可实时监视远程现场的动态，当监控现场发生一些重要情况时，在监控窗口上点击右键，选择“Take Snapshot”可抓拍现场照片；选择“Record Video Clip”可实时录制现场视频片断。录制和抓拍的图片和视频保存在“C:\Program Files\Active WebCam\Gallery”文件夹下（如图11）。

图11

三、IE浏览器也能玩监控

使用Active WebCam客户端实施远程监控的方式虽然比较安全可靠，但必须在安装有Active WebCam客户端的电脑上才能进行远程监控，有一定的局限性。而IE浏览器是绝大多数连接上网的电脑中都安装有的，我们可否使用浏览器来进行远程监控呢？

1.将监控视频上传到个人网页

Active WebCam提供了两种网页监控方式，允许用户把摄像头捕获到的图片或视频，以FTP方式上传到某个主页空间。使用浏览器即可通过该网页进行远程视频监控。

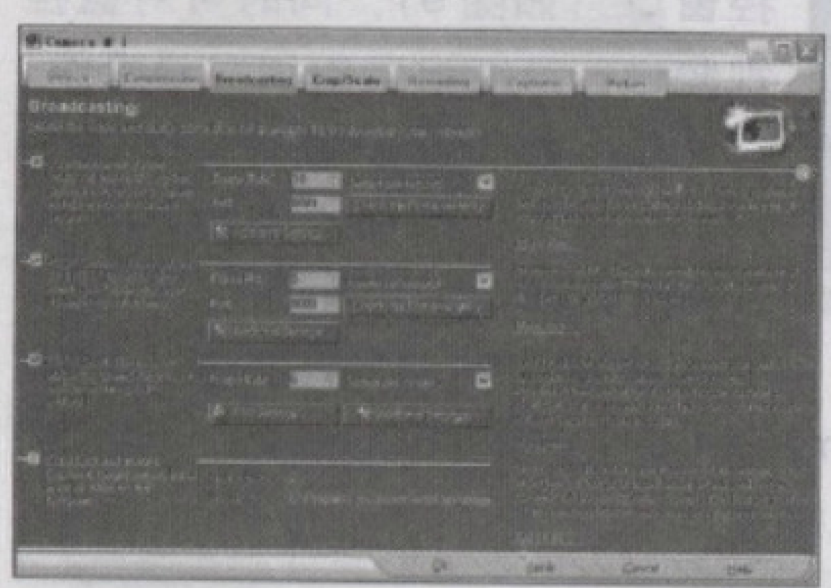


图12

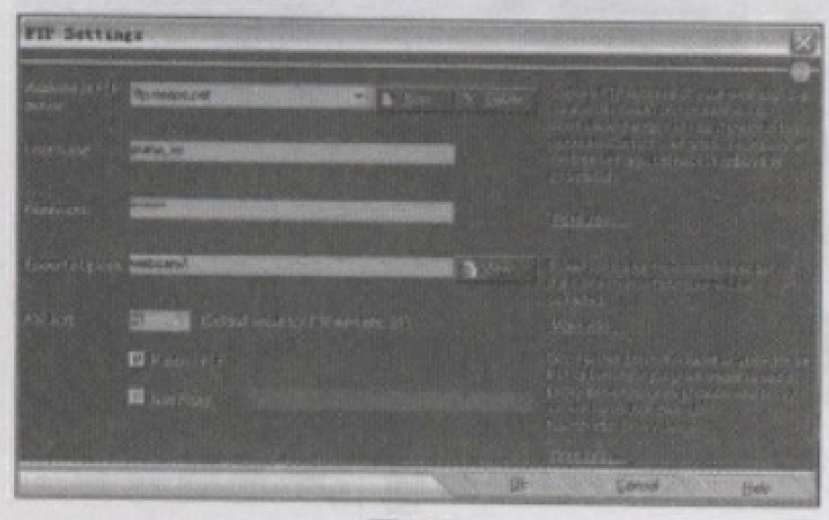


图13

在Active WebCam服务端右键点击视频窗口，选择"Camera Settings"菜单命令，在属性设置窗口中选择"Broadcasting"，勾选"FTP Upload"服务选项，并设置捕获频率（如图12）。在选项中点击"FTP Settings"，填写个人主页FTP服务器地址、登录用户名和密码，设置FTP传输模式和FTP端口（如图13）。设置完毕后运行Active WebCam服务端，就可以自动将捕获到的视频上传到个人主页空间了。

使用FTP上传方式进行远程监控，对网络环境要求不高，适合网速较慢的场合。这种监控方式也有一定的缺点：不具有实时性，监控视频质量也不是很好。所以在网速较快的地方，我们可以采用另一种网页监控方式，直接在服务端建立Http服务器，进行实时监控。

2.开启Active WebCam服务端Http服务

在刚才的"Broadcasting"中勾选"HTTP Sserver"，在"Frame Rate"中设置一个较快的捕获频率，并指定Web服务端口。再点击"Additional Settings"设置按钮，在这里指定Active WebCam保存捕获图片或视频的路径，并自动将其作为Web服务的虚拟路径。当用户访问视频监控网页时，就可查看到此文件夹中的视频或图片了（如图14）。另外也可以参照上面的介绍，对访问网页的用户数目及权限进行设置。

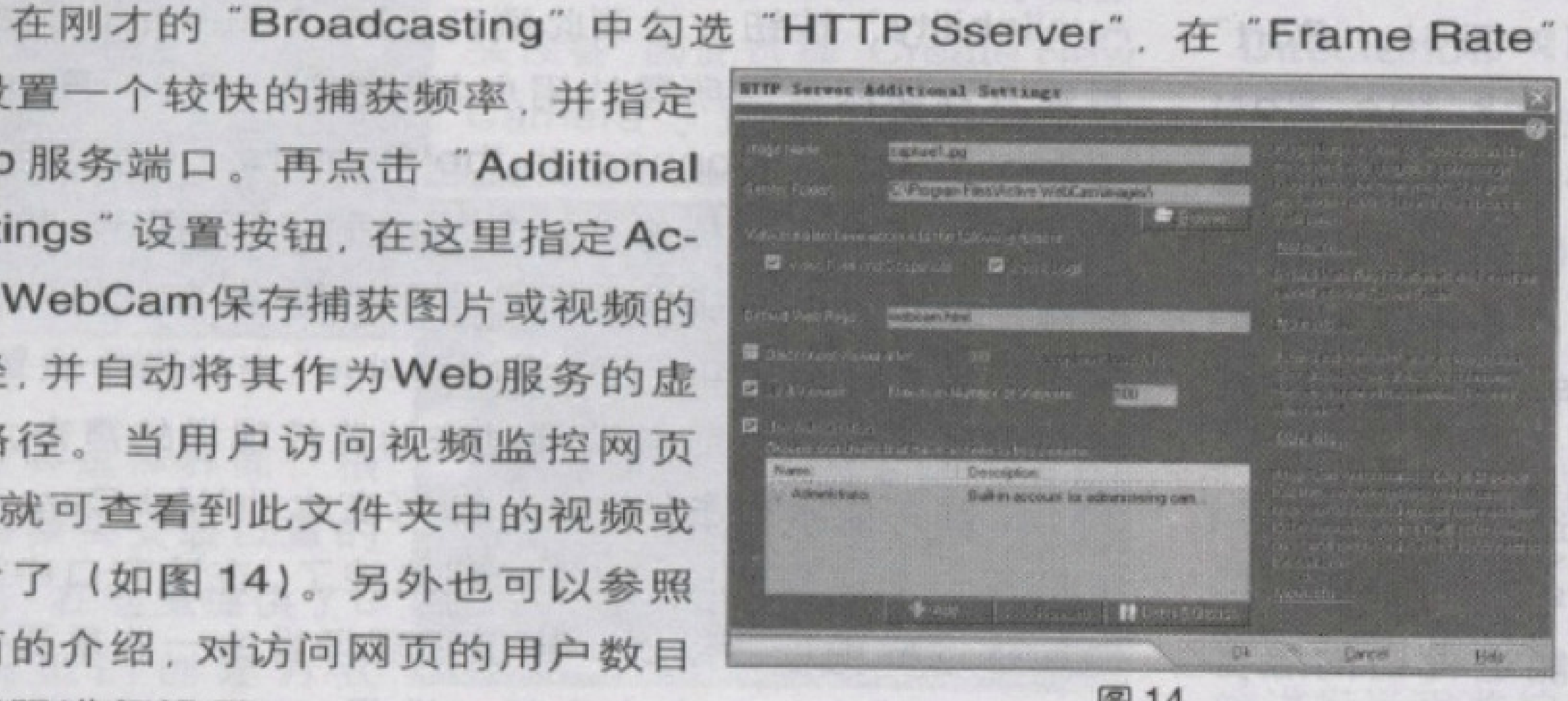


图14

3.建立网页文件

采用上面的任何一种网页监控方式，都需要先将当前摄像头捕获到的图片或视频生成Web网页文件，才能通过IE浏览器进行查看。在Active Webcam服务右键点击界面中的摄像头监控窗口，选择"Create Web Page"命令弹出网页文件建立向导（如图15）。首先选择并设置用于捕获创建Web文件的摄像头，然后选择网页提供的监控方式。使用"Use Java Applet"模式可在网页上提供最大每秒20帧的动态视频；如果选择"Show Still Image"的话，只能在网页上提供静态的捕获图片（如图16）。再选择Http服务方式，勾选"Upload to FTP Server"表示使用上面的第一种网页上传方式，后面

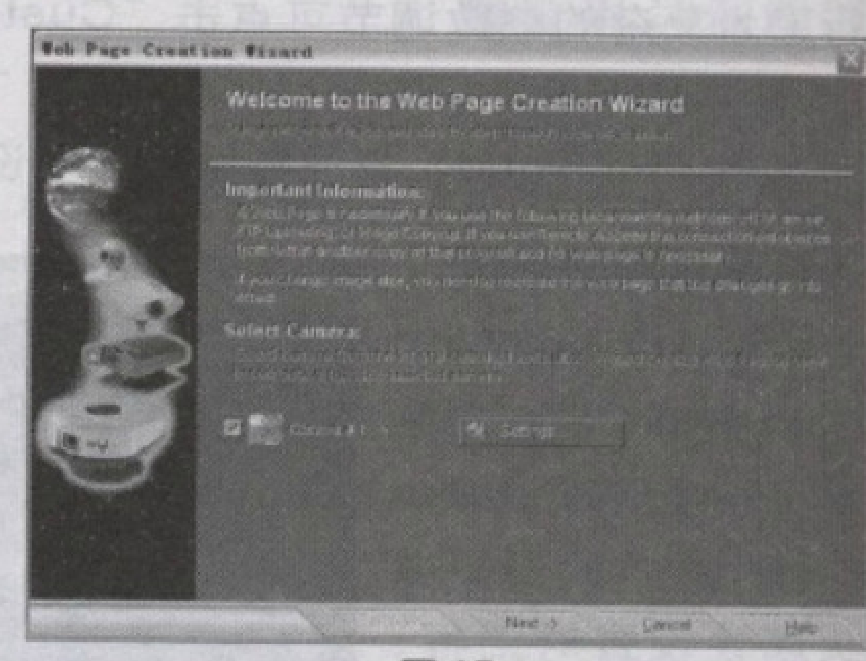


图15

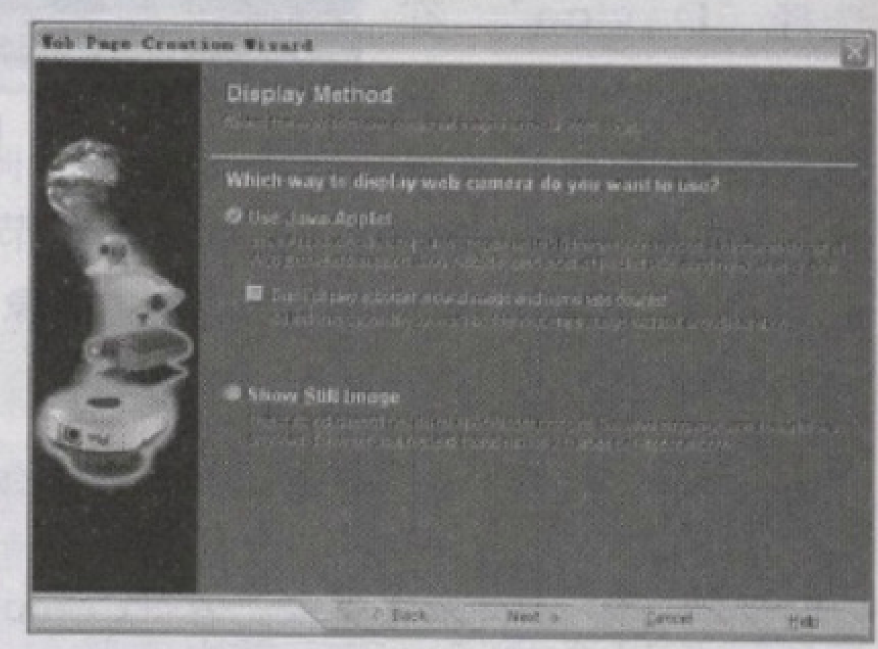


图16

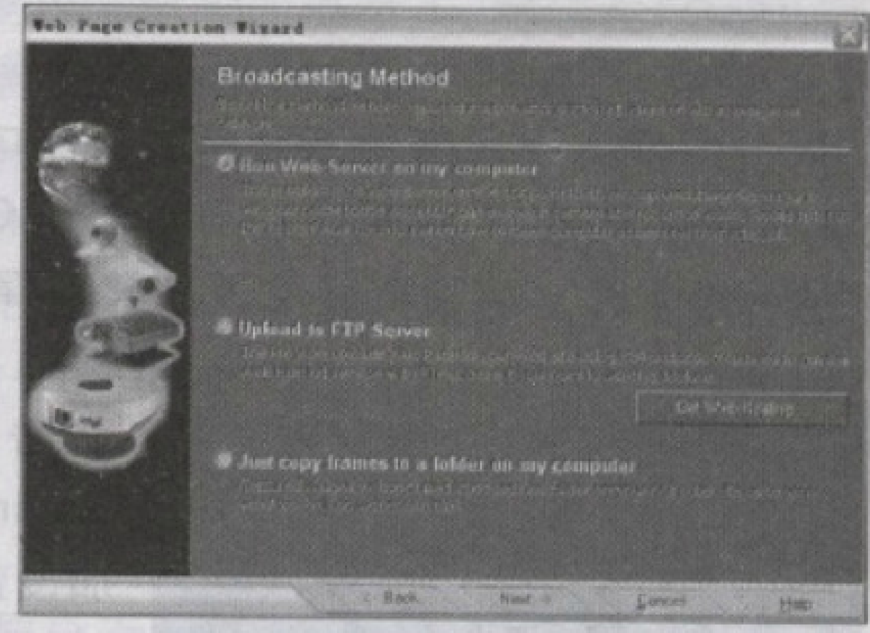


图17

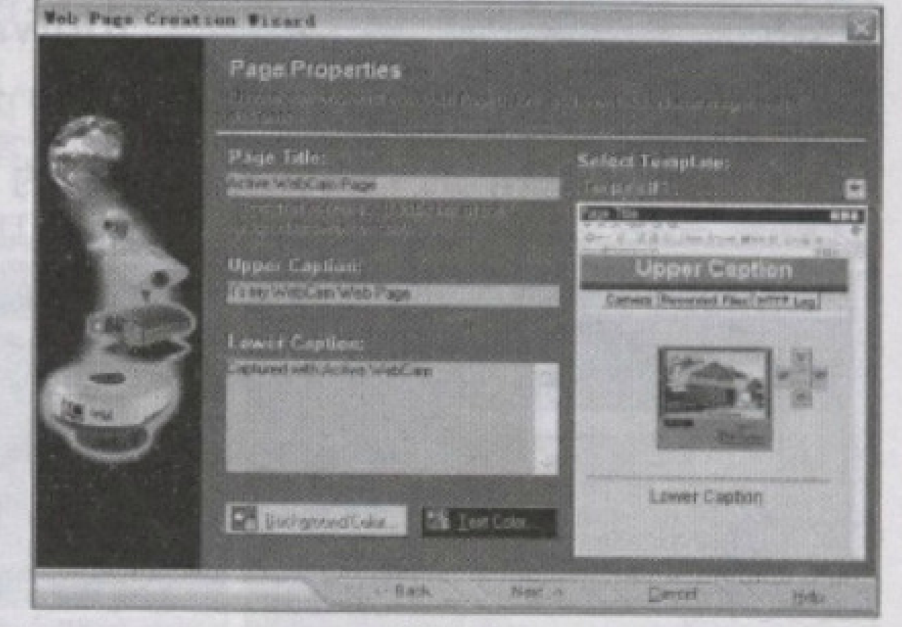


图18



采用拨号上网或处于内网的用户，将无法成功通过Internet测试，可在Active WebCam中点击菜单"tools"→"Dynamic IP Service"，在软件发布商处申请动态IP地址转换服务。另外可参照2004年16期《大众软件》中的"越过山外山，秀我个性网站"中动态IP和内网建站的相关内容。

的设置比较简单，按提示一路点击"Next"即可。这里主要讲述在Active Webcam服务端提供Http服务的设置过程。勾选"Run Web Server on my commputer"，点击"Next"后要求选择网页文件名及存放路径（如图17），在上面已做过设置，使用默认即可。下一步是设置Web网页外观，可自定义网页标题，在"Select Telmplate"中选择软件预设的网页效果模板，并可设置网页背景和字体颜色（如图18）。设置完毕后开始生成网页文件，最后可查看生成的Web网页效果，点击"Test Web Page"可直接查看本地网页文件。点击"Test Web Page Accessibility from Internet"，可测试是否能正常通过Internet访问在本地建立的Http服务。

连接到监控网页后，我们就可以直接看到远程摄像头拍摄到的影像（如图19），并可点击相关链接查看服务端录制的视频，监控记录文件等。

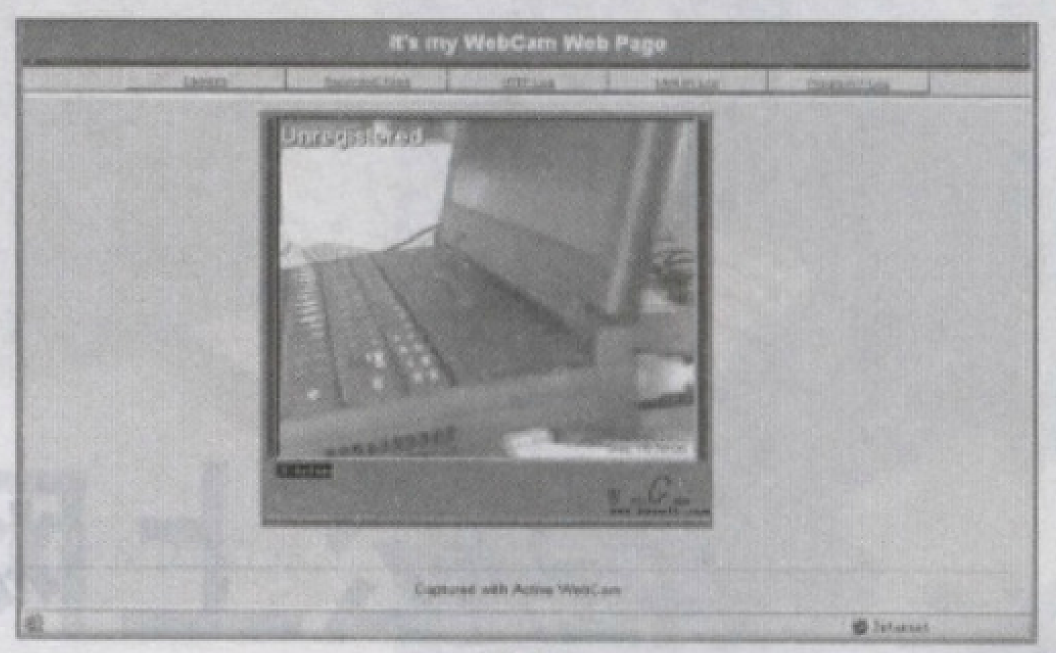


图19

四、即时提醒功能

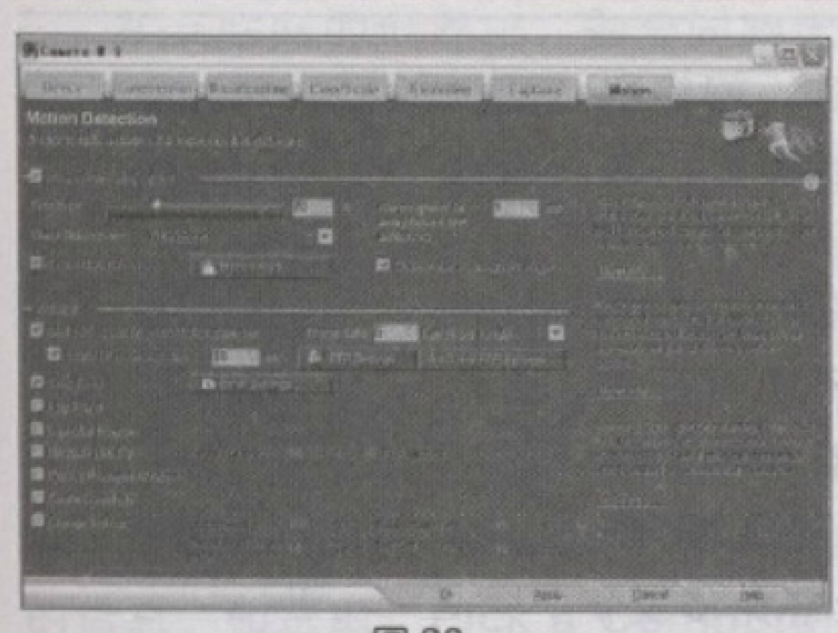


图20

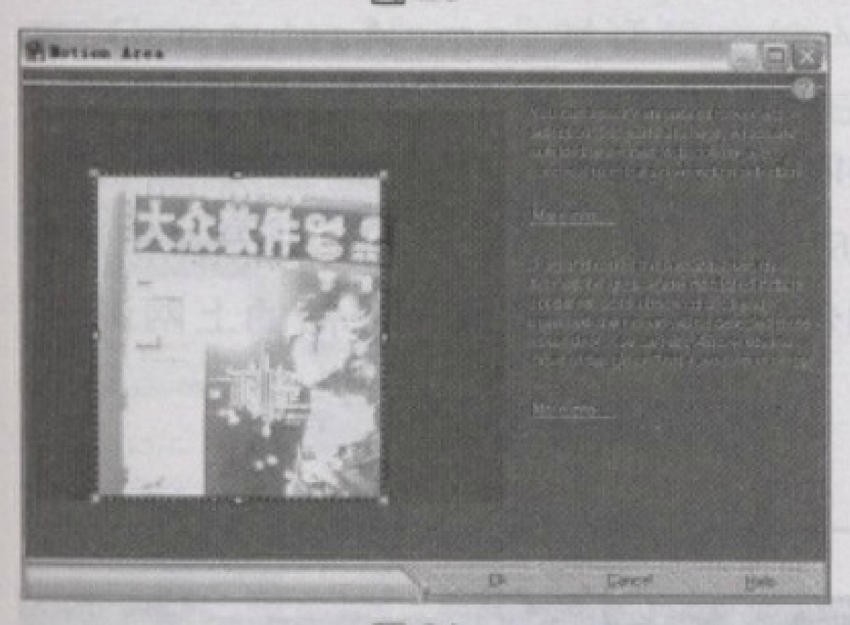
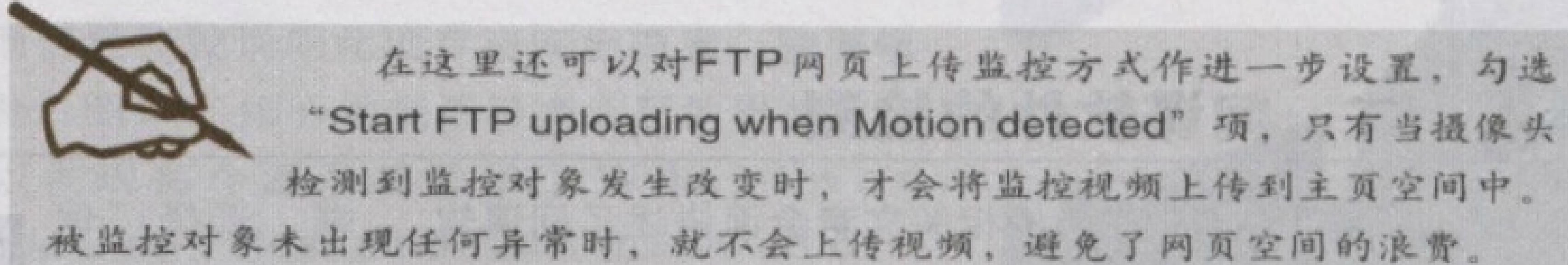


图21

我们不可能一直开着网页进行监控，还有其他很多事等着要办呢。当关闭监控网页时，有没有办法随时了解监控情况呢？Active WebCam提供了远程通知的功能，当被监控对象发生改变后，软件可按预设方案捕获监控对象的改变画面，并发送E-mail到监控者邮箱中给予提醒。

在Active WebCam菜单中点击"File"→"Camera Settings"，选择"Motion"，勾选"Motion Detection Enabled"项开启摄像头画面监视功能（如图20）。拖动"Sensitivity"滑杆调节画面检测的敏感度，并可设定检测时间与监控区域。点击"Motion Area"打开监控区域设置对话框（如图21）。拖动中间的虚线框，选定摄像头画面中的被监控对象，当选择区域画面发生任何改变后将会执行后面的动作方案。在"Actions"中选择动作方案，勾选"Send Email"项启用远程邮件提醒功能，点击"E-mail Settings"设置按钮，输入相关的POP3邮件发送服务器及用户名和密码后，监控提醒将被发送到相应邮箱中。



在这里还可以对FTP网页上传监控方式作进一步设置，勾选"Start FTP uploading when Motion detected"项，只有当摄像头检测到监控对象发生改变时，才会将监控视频上传到主页空间中。被监控对象未出现任何异常时，就不会上传视频，避免了网页空间的浪费。

五、结语

在对家庭住所进行远程网络安全监控时，最好让监控秘密进行，例如关闭电脑显示器，将摄像头安置在一个隐弊的角落等。如果电脑的主板支持网络唤醒，还可以通过设置远程启动监控电脑，并自动运行Active WebCam开始监控；再结合一些远程控制软件系统关闭功能，就可以完全控制监控服务端，在任意时间启动或关闭监控服务。

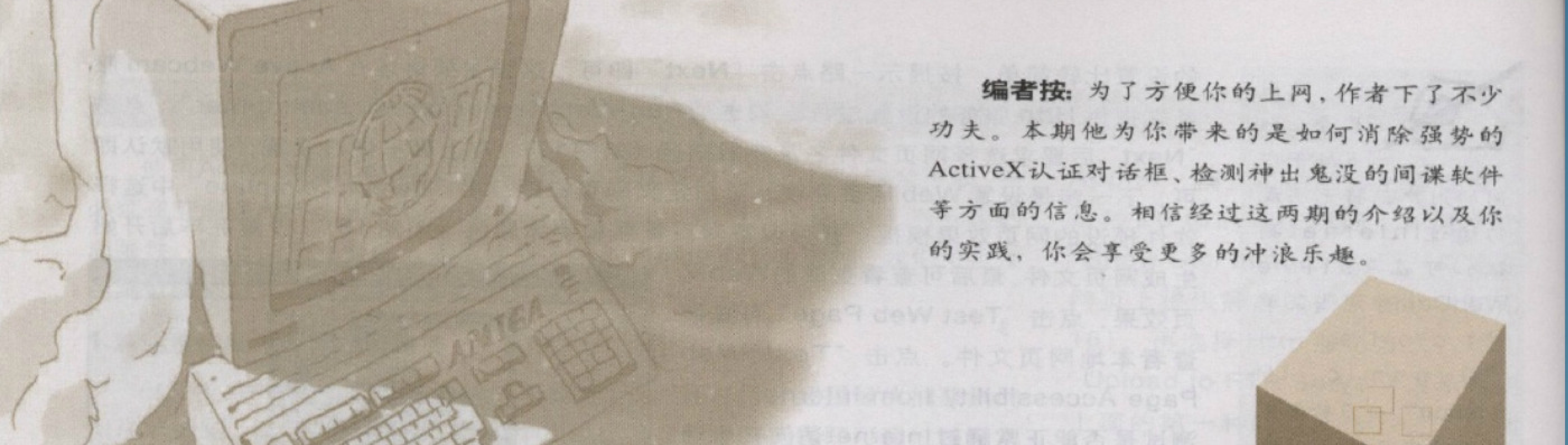
本文提到的Active WebCam的全英文界面有些令人遗憾，但不可否认，它的功能确实很强大。在文章的最后再推荐一些优秀的远程监控软件，供大家选择。

WebCam Monitor v3.0 http://www.ie66.com/down.asp?id=13766&no=4

Capturix VideoSpy v2.2.1320 http://hbsy-http.skycn.net:8181/down/cvs22b1320.exe

Willing Webcam Lite v2.0 http://sc-down.downloadsky.com/down/willingwebcam20lite.exe

Webcam Watchdog v2.0 http://sky.4057.com/wokaonimanizaidaolian/wogansinia/abcd1/wcamdog.rar



编者按： 为了方便你的上网，作者下了不少功夫。本期他为你带来的是如何消除强势的ActiveX认证对话框、检测神出鬼没的间谍软件等方面的信息。相信经过这两期的介绍以及你的实践，你会享受更多的冲浪乐趣。

轻松上网 简单冲浪（下）

■广东 小楼一夜听春雨

 一、反ActiveX套装

上网时很多ActiveX认证对话框的弹出常常令我们非常恼火。俗话说“兵来将挡，水来土掩”，笔者特收集了反ActiveX的绿色软件一套，大家不妨一试。

如今很多软件的网络插件都会产生ActiveX认证对话框，这是比较让人讨厌的，要不答应这些纠缠不清的安装要求，简直就没办法正常浏览。对付这些网络插件的唯一办法就是装好系统后马上使用免疫程序。

“NotTroubleMe”（别烦我）是GreenBrowser附加推出的一个25kB的绿色软件（http://www.cbifamily.com/down/cfnetwork/NotTroubleMeGB.zip），解压后直接运行。它通过禁止弹出某些关于ActiveX认证的对话框来实现对这些网络插件的免疫，免除上网时计算机突然陷入假死的烦恼。软件解压后即可使用，启动后直接勾选需要屏蔽的网络，然后确认。如想取消屏蔽，则反向操作即可（图1）。不过“别烦我”内置屏蔽的网络插件有限，只有CNNIC等寥寥数款，如果不想自行编辑、修改、删除或新建需要屏蔽的ActiveX认证的对话框，那么“LTantiX10”（龙帝免疫王）也是个很好的选择。

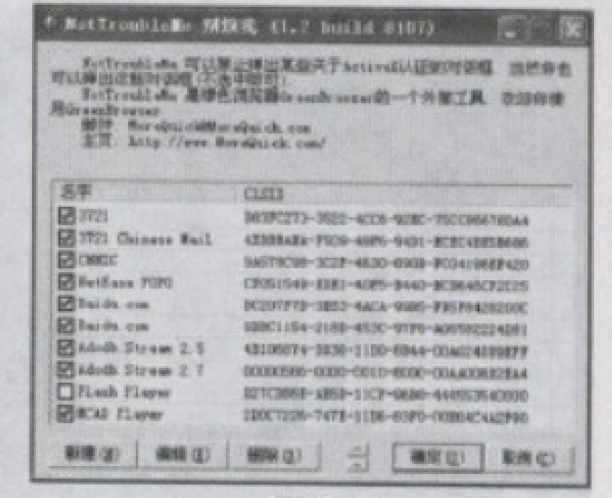


图1

“龙帝免疫王”体积稍大，有492kB（http://hnpy.onlinedown.net/soft/29757.htm），解压后直接运行，同样是启动后勾选相应选项，然后确定即可，由于其默认能够免疫28种网络插件，所以基本可保证正常的上网浏览。

二、间谍软件的检测

本期“实用软件”栏目的相关文章全面讲述了间谍软件方面的内容，如何进行检测呢？目前间谍软件的检测主要通过在线扫描的方式，这里给大家介绍几个获得公认的检测网站。

1.美国电信服务商EarthLink

EarthLink是一个非常重视用户安全防范的ISP。它的在线扫描功能是笔者比较满意的，其结果比较准确和详细，扫描速度很快，并且还提供一个直观的危险程度评估图，使普通用户也可以对当前的系统情况一目了然。

EarthLink的在线扫描网址是“http://www.earthlink.net/spyaudit/”。打开后就可以看到一个蓝色的“start earthlink spy audit”（图2）条状按钮。直接点击该按钮，会要求你下载一个插件，这是扫描程序的一个小型客户端，选择“保存”将软件保存至硬盘，以后检查时直接运行这个客户端就可以了。运行客户端，在进度条走完后会自动打开EarthLink的扫描结果报告页面，从上到下分为3个部分。第一部分是一个条状的危险程度评估图，如果显示是红色的“Dangerous”，就说明

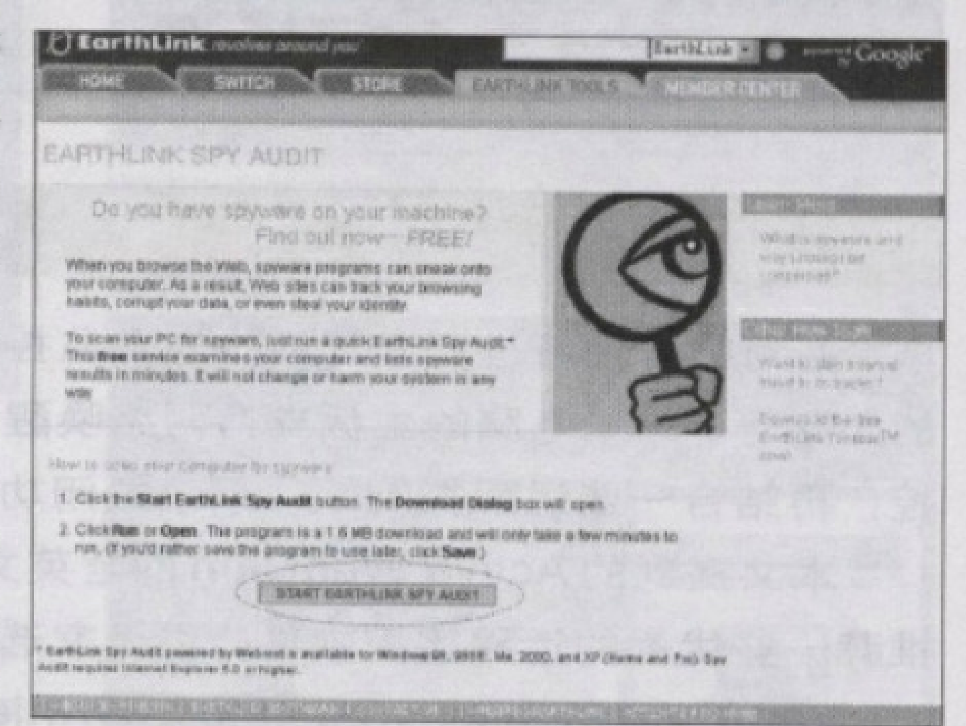


图2

发现了系统监视程序和木马，要特别小心；中间部分是发现的间谍软件的详细报告，会按照木马（Trojan）、系统监视程序（System Monitors）等分为几个类型，单击每个类型前面的加号，可查看更详细的如间谍软件的名称等内容；最后一部分是"Audit Details"（详细检测资料），这里将提供发现的每类间谍软件的已知资料，甚至包括间谍软件的开发者信息。

2.反间谍软件站点Spyware-Guide.com

Spyware-Guide.com拥有相当全面的间谍软件资料，其中包括一个包含了423种间谍软件名单的数据库。

Spyware-Guide.com的在线检测页面是"http://spywareguide.com/txt_onlinescan.html"，它在检测页面提供了两个可以进入免费在线检测的链接，也要下载一个小型的客户端。

3.专业安全防护系统开发商PestPatrol

PestPatrol是一家相当有技术实力的企业。它提供的在线检测也是最为全面和详细的。

PestPatrol的在线检测地址是"http://www.pestscan.com/scanortrial.asp"。

三、安全工具

在互联网的世界里，安全问题尤为重要。除了木马和病毒，操作系统本身的漏洞也是网络安全问题的重要来源，下面这个小软件恰恰针对这个安全问题。

微软的补丁管理非常麻烦，虽然Windows中附带了一个自动更新程序，但它只是机械地把一大堆补丁程序统统安装到系统中，安装完成后你仍然不知道系统还存在哪些漏洞。如果想把系统安全补丁的安装控制权掌握在自己手中，那么就必须使用微软推出的免费系统漏洞检测工具"Microsoft Baseline Security Analyzer"（http://www.microsoft.com/technet/security/tools/mbsahome.mspx）。运行Security Analyzer后其界面左边是一些功能链接，点击后可在右边区域中看见对应的信息。如选取"Pick a Computer to Scan"对一台计算机进行漏洞检测，只要在"Computer Name"对话框中输入计算机名称，然后根据需要来勾选检查Windows系统漏洞、检查IIS漏洞、检查SQL程序漏洞等选项，最后点击"Start Scan"即可开始检查。检查完毕后，Security Analyzer会提供一份详细的系统安全报告，其中绿色勾表明系统不存在这方面的安全隐患，而红色叉就说明此项存在安全隐患，需要修补（图3）。细心地查看检查之后的界面，可以发现每个漏洞都提供了What was scanned、Resault details和How to correct this三个链接，分别可以了解检查的是什么项目、这个漏洞存在哪些隐患以及怎样弥补这个漏洞。针对每个检测得到的系统漏洞，可以按下"How to correct this"链接，根据指示进行升级或更改Windows系统的相关设置（图4）。虽然Security Analyzer没有直接解决系统的安全隐患，但可以检测出计算机上微软全系列产品的安全漏洞，用户可以根据检测结果做出相应修补和防范。因此对于每个使用微软产品并联网的用户来说，"Microsoft Baseline Security Analyzer"是必装的软件。

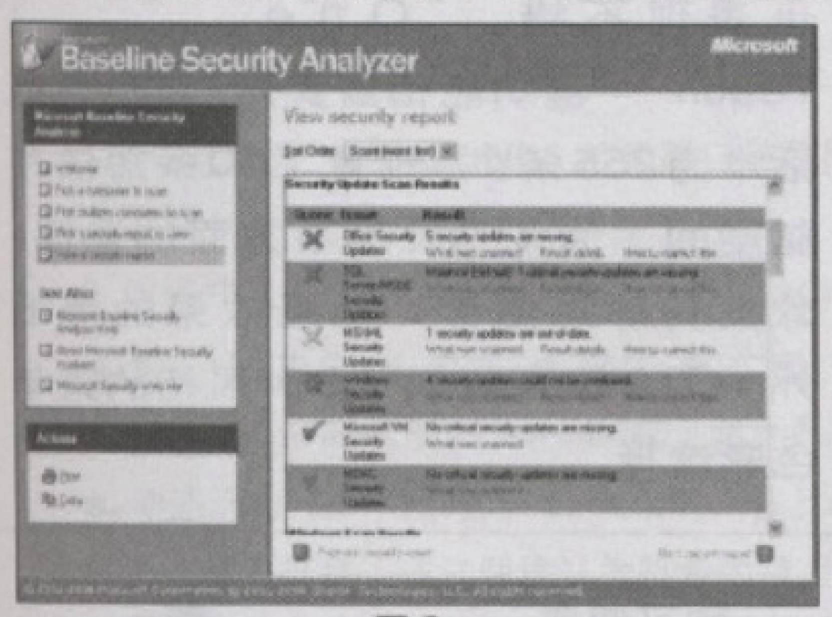


图3

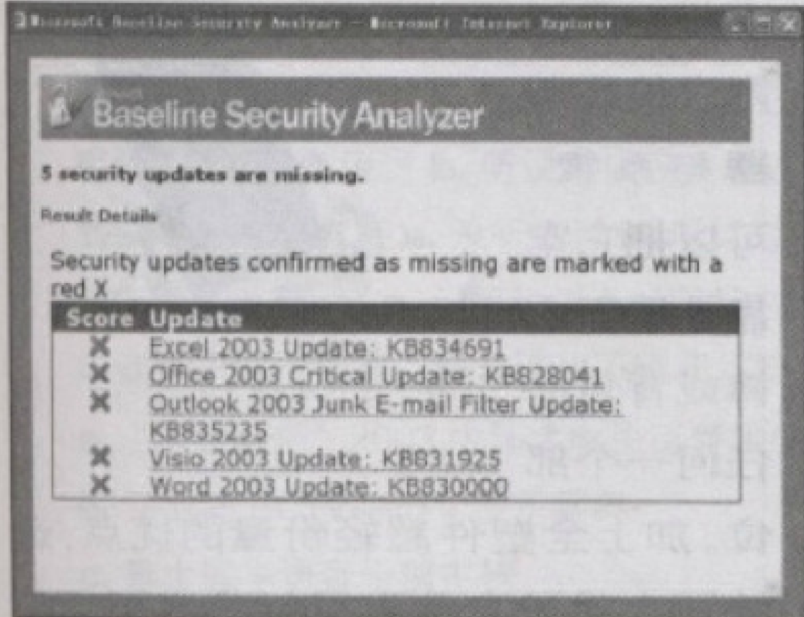
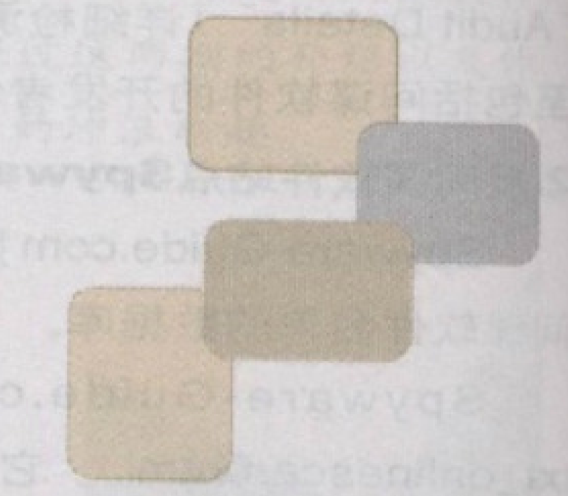


图4

与那些出尽风头的“名媛”——拍照机、智能机相比，平价彩屏机只能算“小家碧玉”，不过洗尽铅华自有一种美，更何况千元机有着绝不算小的用户群体。比如很多毕业生朋友就非常需要如此“平易近人”的伴侣。



实用至上主义

——千元彩屏舶来篇

■湖南 灵顿公爵

MOTOROLA C375

尺寸：100mm × 43mm × 19mm
重量：85 克
颜色：碧水绿
屏幕参数：96 × 65 像素、4096 色
参考价格：990 元

外形：3 分
性价比：4 分
功能及扩展性：3 分
总评：3.33 分

清秀的C375形似早先的C359，线条虽不及C359抢眼，却增添了几分知性美。彩信的支持、K-Java以及1MB内存的搭配使其具备了足够的内涵。音效是C375最出彩的地方，采用OKI发音芯片的32和弦声相当悦耳，即使在嘈杂的环境中，够大也够清澈的铃声都能“脱颖而出”。除可以用混音机自编和弦铃声外，还有传承自E380的卡拉OK功能，用户可以体验伴着屏幕上跳动的节拍与清脆伴奏唱歌的独特乐趣，且新曲目可以通过Java轻松下载。

MOTOROLA C260

尺寸：107.3mm × 47.5mm × 24.5mm
重量：91.5 克
颜色：溢彩蓝
屏幕参数：96 × 54 像素、4096 色
参考价格：880 元

外形：2 分
性价比：3 分
功能及扩展性：2 分
总评：2.33 分

这款典型的学生机酷似一颗大花生。机身电话簿为100条，铃音配置是16和弦，并可自行混编。网络支持GPRS、WAP以及移动QQ，个性化方面，C260提供了一定的可玩性，除可以下载铃音/屏保/墙纸三合一的MOTO主题乐园外，还可更换外壳。

Siemens Xelibri 5

尺寸：86.5mm × 51.6mm × 17mm
重量：73.5 克
颜色：水银、超蓝
屏幕参数：101 × 80 像素、4096 色
参考价格：700 元

外形：3 分
性价比：3.5 分
功能及扩展性：2 分
总评：2.80 分

对于想玩酷的新新一族来说，选择Xelibri 5完全不用担心在街上与别人相撞。由于X系列已停止开发，就更值得多花些时间去淘了。它完全以前卫的造型为卖点，不仅没有Java和MMS，连上网与机身电话簿都不支持……身为第一款可佩戴手机，通过附送的调节器与系索，可以把它牢靠地置于衣裤或背包的任何一个部位。加上全塑件超轻份量的优点，运动狂人或驴友倒真可以将其列为考虑对象。

Alcatel OT332

尺寸：98mm × 42mm × 21mm
重量：77 克
颜色：蓝、金、灰
屏幕参数：96 × 65 像素、4096 色
参考价格：750 元

外形：2.5 分
性价比：3.5 分
功能及扩展性：2.5 分
总评：2.80 分

OT332最大的亮点就是电池性能，实测中每天通话20分钟的情况下可待机5天。菜单结构与短信输入方面也表现不错，“One Touch”一键功能相当实用。它机身电话本为255条，并预置了30条短信存储空间。为了弥补屏幕方面的遗憾，除支持静态图标、动画效果的墙纸外，OT332还提供了5种风格的菜单色彩选择。

最新趣味短信集锦

征婚：家穷人丑一米四九，小学文化农村户口，破屋三间薄田一亩，冷锅热灶老婆没有，一年四季药不离口，今日短信广征女友，革命道路并肩携手，你愿否？

黑龙江 dreamstar推荐

叠一只弯弯的纸船，装满我的思念，乘着如水的月光，飘到你的床前，愿这弯弯的纸船，停泊在你的枕边，让我的相思与祝福守护着你的睡眠！晚安！

广东 盗命氏推荐

八戒化缘但空手而归，唐僧问他干吗去了。八戒说："我向一姑娘要果冻，可她不给，还打我。"唐僧问他怎么说的，八戒说："我问她，'明天的明天，你还会送我水晶之链吗？'"

重庆 祥鑫推荐

一支粉笔两袖清风，三尺讲台四季晴雨，加上五脏六腑，七嘴八舌九思十分用心，滴滴汗水诚滋桃李芳天下。

江苏 man推荐

你是多愁善感的乌鸦，你是活蹦乱跳的青蛙，你是出淤泥而不染的地瓜，你是我心中火红火红的大虾，我想轻轻地问候你：看我短信的傻瓜。

河南 龙哥推荐

这些短信皆是读者发来，如你是其中某一条的原创作者，请来信告知我们，经核实后我们会按照稿费标准付费给你，我的联系邮箱是：cjan@popsoft.com.cn

手机小贴士

联通50万部向摩托罗拉、三星、LG定制的双模手机已经投放市场，市场方面反应不错。从一直宣称要"两条腿走路"的联通不遗余力地将其GSM用户"摆渡"到CDMA上的举动不难看出，CDMA是联通下一步发展的重点。

双模手机内可同时插入联通CDMA的133号卡、联通130号卡以及特制的双模卡，但不排斥移动的卡号，使用户可以在保留原来号码的基础上享受双网切换，这在世界上尚属首创。



4000元左右的价格应该说对双模手机的推广造成了一定困难，因此更多制造厂商还处于观望状态。



编者按： 最近一段时间，我在阅读读者来稿时发现了一个不太好的现象，很多读者投稿所讲的内容本刊本栏目已经有相关文章介绍过，这反映了投稿者并没有对本栏目已刊登过的文章给予足够的重视。在前人的基础上进行研究，这样才能走的更远，从别人的文章中不断吸取营养，才能让我们自己的水平越来越高。

本期推荐文章

■《VCD刻录难题的解决》

VCD刻录一直是个很受关注的问题，大家使用的软件各异，方法也五花八门，遇到的问题也多种多样，本文所讲述的特例也许会对大家解决问题有所帮助。

■《巧妙利用分发功能实现软件的网络安装》

Windows Server 2003系统中有很多实用的功能等待着我们去挖掘，这些功能会给我们的实用带来很大方便。

QQ2004听声辨人回信息

■天津 偶然遇见

QQ是现下许多人使用的聊天软件，经常使用的人都会遇到这样一个问题：每当自己挂着QQ玩游戏或是看影片时，总会收到他人的登录提示或发送的信息。要想看看是谁发来的，是否要回消息，就要切换出来，实在是麻烦。虽然可屏蔽，但要是想收到自己等的人的信息，该怎么办呢？

随着QQ最新版的推出，又增添了许多令人兴奋的新功能。这其中有一项十分实用的功能，就是能靠声音来辨别出你的好友（如图1）。查看想要设置的好友用户信息，在“好友设置”一栏里有“自定义好友的通知声音”这个选项。打上√开启这项功能，会有两种情况设定：“好友上线”和“好友发送消息”。选择相应的情况后就可从浏览的目录里选择所要设定的声音文件了（如图2）。在这个文件夹里有QQ默认的几种声效，为了和其他大多数人区别出来，你可选择Ring的声效。但这只能满足一个或几个好友，因为要是多了，就不能清楚地知道到底是哪个人了。不过，我们还有办法能让你辨别出想设定的每一个人。仔细一看，发现这些声音文件的格式都是WAV，也就是说，我们可很方便地自己制作属于某个好友的独特音效。这样一来，不管是谁上线或是给你发送消息，不用看头像闪动提示就能辨人回信息了。

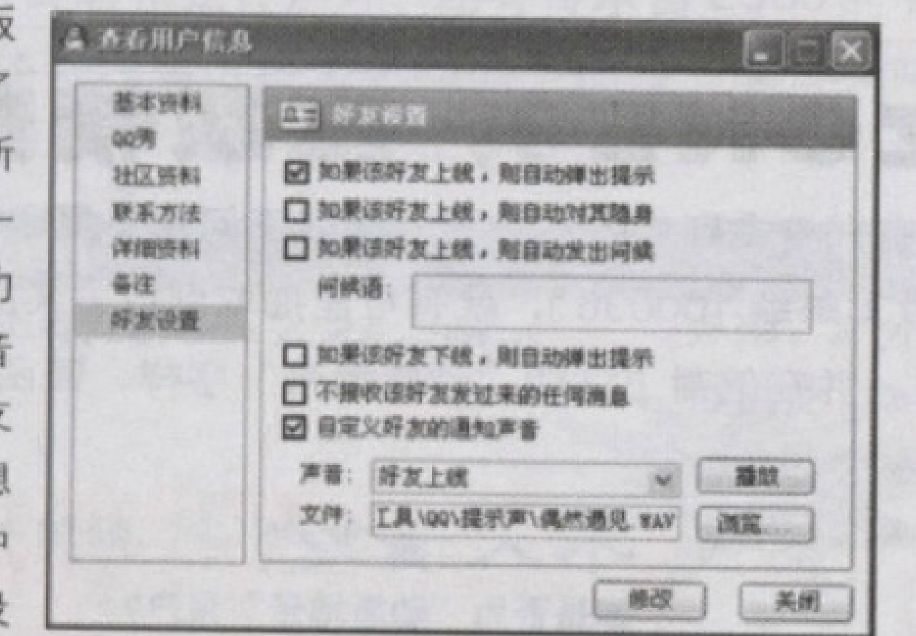


图1

图2

下面就来说说如何制作这样的声效吧。如果你有话筒，就可配合“附件”中的“录音机”来自己录制，比如对着话筒念好友的名字。要是想清楚地知道好友是上线还是发送消息，就可这样做：“偶然遇见上线了”和“偶然遇见发送消息”。然后把制作好的语音文件放到QQ声音目录里（默认为C:\Program Files\Tencent\QQ\sound\），就可从刚才的“自定义好友的通知声音”里分别设定对应的上线和发送消息的声效了。如果没有话筒，也不要紧，反正自己的配音很难得到满意效果的，听了几次也许就会有种想吐的感觉……

还可采用另一种方法，就是用软件截取其他声音文件中某段你所需要的部分。我就是截取了《偶然遇见》这首歌中甜美女声唱出的“偶然遇见”这几个字，感觉棒极了。不过，需要注意的是声效的长度不要太长，保存时要存成WAV，所以要想截取MP3最好先转成WAV格式。转换工具有很多，我通常使用金山影霸附带的音频转换器。如果想要截取得很到位，就需要用能看到声音波形图示的软件（如图3）。这样就能把多余的部分去掉了。如果感觉QQ的提示声很烦，只想收到自己设定过的人的提示声音，可把QQ默认的声音文件替换成静默无声的。这个可用“录音机”在没有声音输入的情况下录上2秒钟，就得到了。

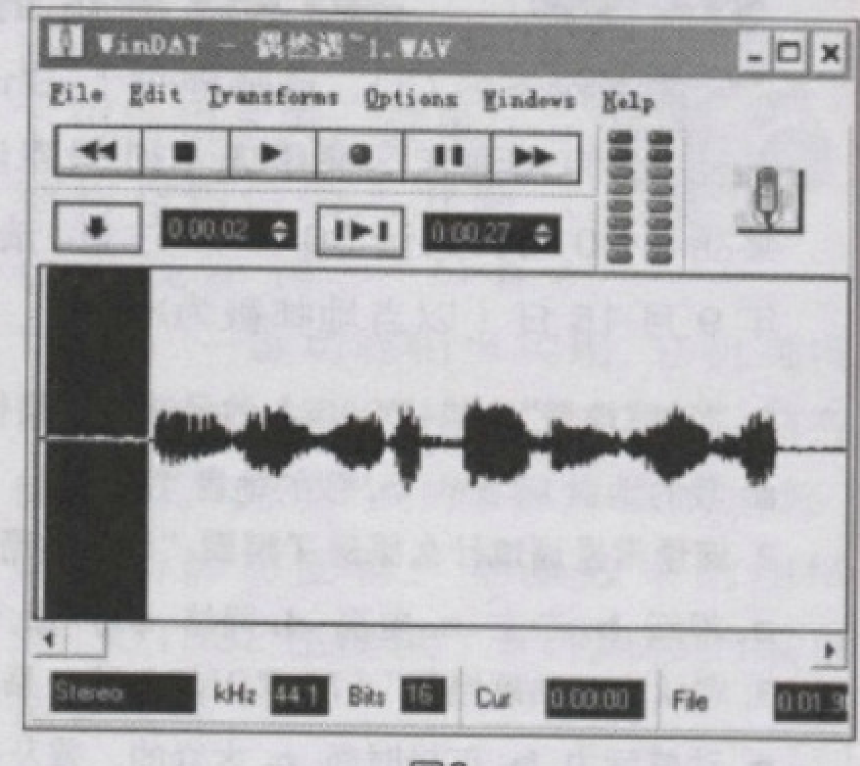


图3

最后，如果再把制作好的提示你自己的声音发给好友，让他们也设定了，就完美了。制作出个性的提示声音，享受这项功能带来的新乐趣吧。要是大家慢慢发掘制作出个性的提示声音可能在不久的将来就能像手机铃声那样风靡了。

巧妙利用分发功能实现软件的网络安装

■辽宁 QS

作为网络管理员你是否还在拎着CD包，屁颠屁颠地在各个工作站间跑来跑去，而主要任务却是从CD包中拿出各种程序软件的安装光盘给各个工作站进行软件安装、升级、维护、删除等操作，这些日复一日庞大、繁琐的工作让你穷于应付，无暇顾它，更别说静下心来进行网络的精心管理和维护了。今天就让笔者给各位网管员介绍一种新的方法进行“减负”。这就是Windows Server 2003的分发功能，利用该功能可将服务器上的软件程序分别发送到各个工作站，而工作站用户只需在“控制面板”的“添加/删除程序”中点击“网络安装”选项卡，就可自主地选择各自所需的软件了，十分方便。

需要说明的是，Windows Server 2003的分发功能只能把以“*.msi”为扩展名的程序包分发到各个工作站，不能将以“*.exe”、“*.rar”为扩展名的程序包分发到各个工作站，这不能不说是很大的遗憾，因为现如今，很大一部分软件还是以“*.exe”、“*.rar”的形式存在的。要想将“*.exe”、“*.rar”这样的程序包分发到各个工作站，必须先将其转换为MSI格式。限于篇幅，这里就不再赘述了，感兴趣的朋友可自行查找相关的资料。这里我们假设要将Windows Server 2003安装光盘中的管理工具包程序“Adminpak.msi”和传真客户端程序“FXSCLNT.msi”分发到所有的工作站上，来简单地介绍一下实现的过程。

一、确保硬盘分区中有一个分区为NTFS格式

要使用Windows Server 2003的分发功能，必须确保硬盘分区中有一个是NTFS格式。如果你不清楚各个分区磁盘所采用的格式，可在各分区磁盘盘符上点右键，选择右键菜单当中的属性，接着点击“常规”选项卡，就可方便地查看其磁盘格式了，如图1所示。

图1

如果你的硬盘各分区中没有NTFS分区，则必须将其中的一个转换为NTFS分区。其转换方式如下：点击“开始”→“运行”，在运行对话框中键入“CMD”，回车后打开命令行窗口，在命令行提示符后键入“convert 盘符：/FS:NTFS”（实际输入时不包括引号，当然此命令也可在运行对话框中直接输入。在命令提示符窗口中输入，是为了看清转换的过程避免误操作），回车后，根据目标盘等实际参数的不同会有不同的提示，一般直接回答“Y”即可，如图2所示。重新启动计算机后

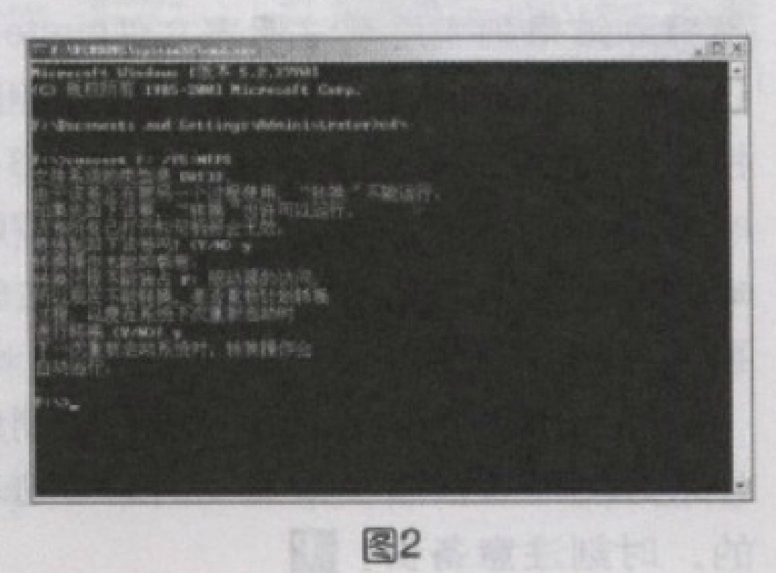


图2

系统会自动将目标盘转换为NTFS格式，转换后，再一次重启，等进入到桌面后，你就可尽情地享受NTFS给我们带来的安全、方便与乐趣了。

二、把将来用于分发的程序收集整理归类，统一存放到一个文件夹

第1步：在任意一个NTFS格式的分区上新建一个文件夹，命名为“Software$”。注意，文件夹的名子最后有一个“$”，这个符号是为下步的共享做准备的，众所周知，有了该符号，共享就变成了隐藏共享，这主要是出于安全方面的考虑，文件夹的名子可任取。

第2步：将用于分发的程序统统拷贝到“Software$”文件夹中，示例中是将“Adminpak.msi”和“FXSCLNT.msi”程序从Windows Server 2003安装光盘的“I386目录”中复制到“Software$”目录中。

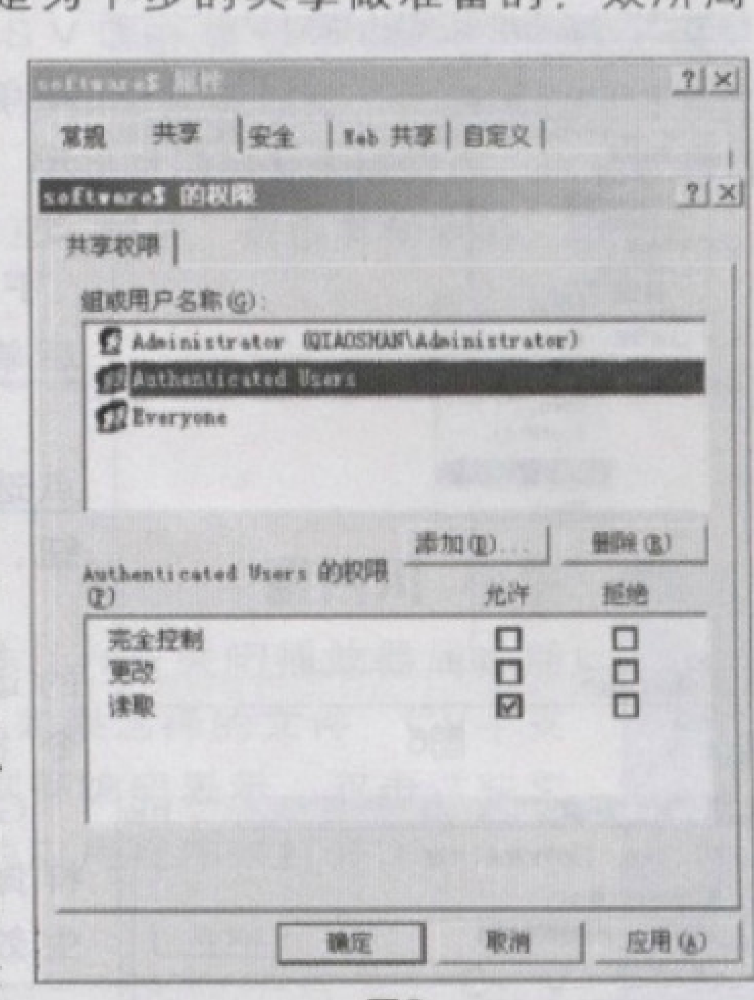


图3

第3步：将用于分发的文件拷贝到该文件夹后，将“Software$”文件夹设置为共享。接着，点击“权限”按钮，弹出权限对话框，点击“添加”按钮，将“Administrator”和“Authenticated Users”添加进来，并设置其组共享权限为可读，“Administrator”组共享权限为完全控制，**如图3**所示。设置完毕，依次点“确定”按钮退出即可。

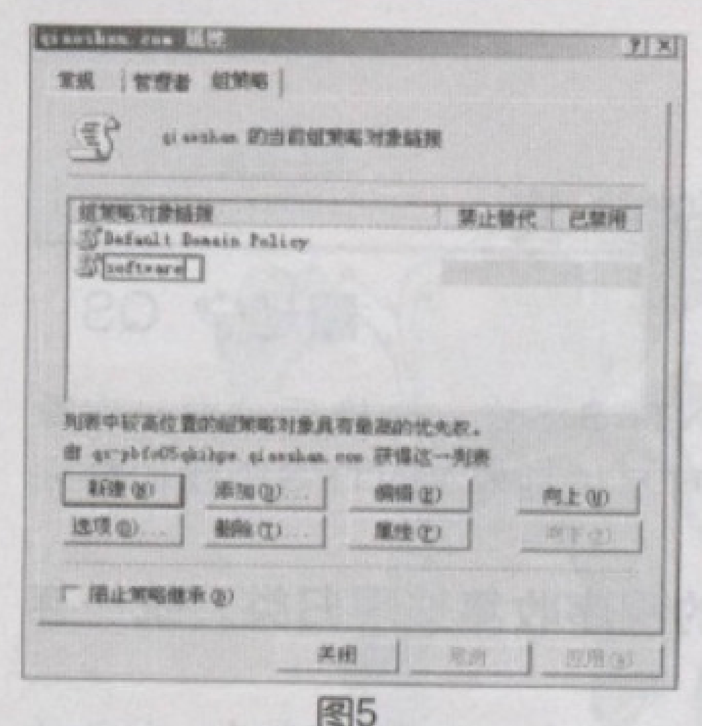
三、设置组策略，分发程序

第1步：以域管理员身份登录域控制器，然后依次点击“开始”→“设置”→“控制面板”，在弹出的控制面板窗口中，双击“管理工具”选项，接着在弹出的管理工具窗口中，双击“Active Directory用户和计算机”选项，弹出“Active Directory用户和计算机”窗口。

图4

第2步：在“Active Directory用户和计算机”窗口中，在域名上点击右键，在弹出的菜单中选择“属性”，**如图4**所示，弹出属性窗口。

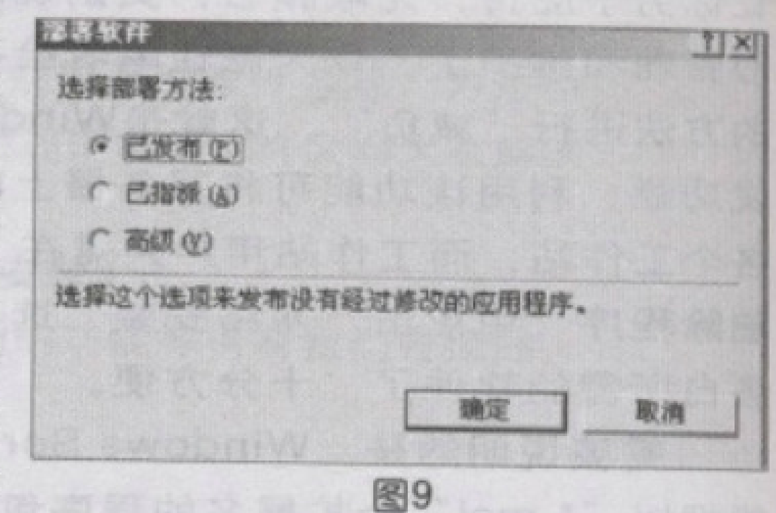
第3步，在弹出的属性窗口中，点击“组策略”选项卡，再点击“新建”按钮，新建一个“新建组策略对象”，并将新建的组策略对象命名为“Software”，**如图5**所示。


图5

第4步：接着点选刚刚新建的“Software”策略，并单击下方的“编辑”按钮，弹出“组策略编辑器”。

第5步：在弹出的“组策略编辑器”窗口中依次点击“用户配置”→“软件设置”→“软件安装”。在“软件安装”选项上点右键，并在弹出的菜单中选择“属性”，**如图6**所示，弹出属性对话框。

第6步：在“软件安装属性”对话框下的“默认程序包位置”文本框中手工输入“\\计算机的IP地址或计算机名\共享文件名”，如“\\192.XXX.XXX.XXX\\Software$”，接着，点选“显示部署软件对话框”和“基本”选项，**如图7**所示，点“确定”按钮返回“组策略编辑器”。


图8

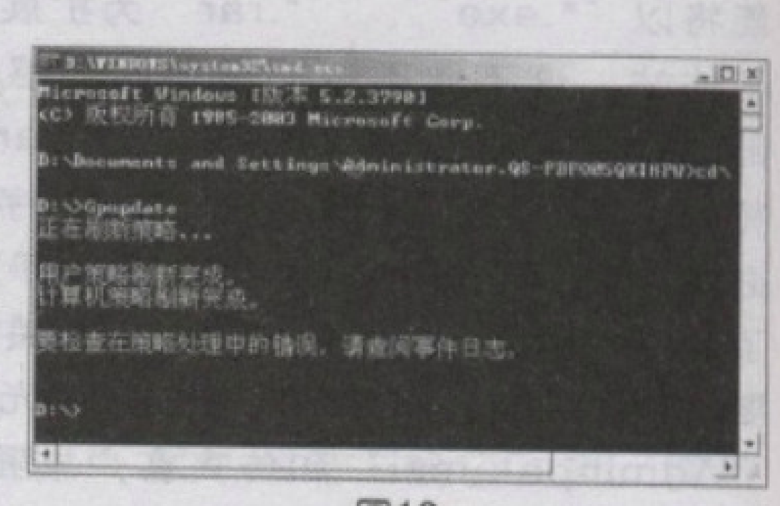


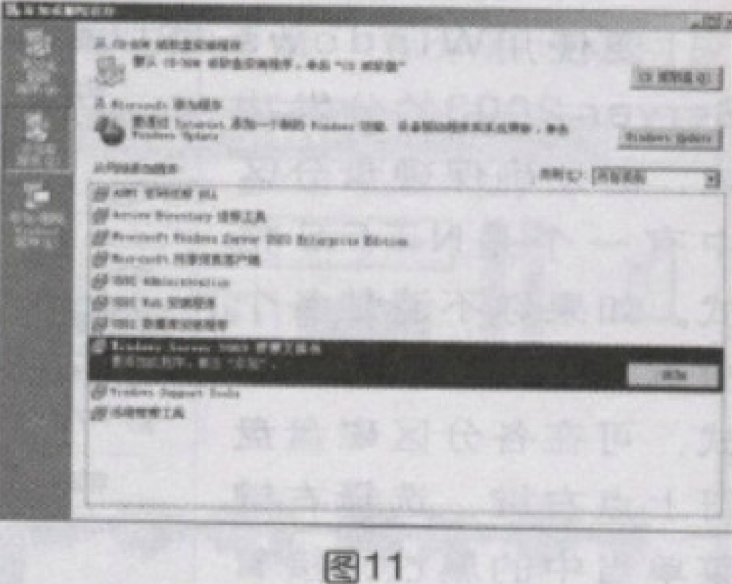
图9

图6

第7步：在“软件安装”选项上点右键，在弹出的菜单中选择“新”→“程序包”。在随后出现的“打开”对话框中，定位到“Software$”文件夹下，通过“Shift”键选中“Adminpak.msi”文件和“FXSCLNT.MSI”以及你希望分发的所有程序，然后单击“打开”按钮，**如图8**所示。

第8步：在随后弹出的“部署软件”对话框中，点选“已发布”选项，**如图9**所示，点击“确定”按钮，并关闭组策略编辑器。

第9步：点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“CMD”，回车后打开命令提示符窗口，在命令提示符后面输入“Gpupdate”命令并回车，**如图10**所示，这样做的目的是刷新组策略，以便使上述设置立即生效。


图10

好了，经过上述设置后，程序已被分发到域控制器所在域中的所有工作站上了。现在让我们再来看看怎样在工作站上接收分发来的程序。

四、在各个工作站中接收分发来的程序并安装

第1步：在工作站中，登录分发程序所在的域。

第2步：依次点击“开始”→“设置”→“控制面板”，在弹出的控制面板窗口中，双击“添加/删除程序”选项，弹出“添加/删除程序”窗口。

图7

第3步：在“添加/删除程序”窗口中，点击“添加新程序”按钮，就会立即接收从域控制器中分发出来的所有“MSI”程序，并一一列出显示在“从网络添加程序”列表中。选中你所需要的程序（**如图11**），点击“添加”按钮则可立即进行程序安装，十分方便。

图11

有了上面的方法，作为网管的你是不是再也不用拎着CD包跑来跑去了？

一次手动删除虚拟设备的经历

■黑龙江 why

最近打算更换新版本的Alcohol120%，可在卸载旧版本的过程中出现了莫明错误，程序中途停止，剩下的只好手动删除。我想反正还得再安装，那些系统文件夹中的文件不删也没关系，不过就是这种想法给后来安装留下了很多麻烦。

重启机器后开始安装新版本，出现了无法安装的现象，安不上又卸不下。打开设备管理器后看到Alcohol120%的虚拟设备A347SCSI SCSI Controller仍在使用，猜测它就是症结所在。于是在它的属性页中查看“驱动程序详细资料（&D）……”。其中有两个文件a347scsi.pdr和IOS.vxd，而IOS.vxd又与其他设备共用，所以只将a347scsi.pdr改名，重启后问题依旧，把设备删除也没有作用。后来想到用Windows优化大师的驱动备份功能将驱动备份，再根据产生的文件从系统中逐个删除。事实证明无效，虽然驱动由SCSI控制卡变成了未知驱动，但Alcohol120%还是安装出错。最后开始用Windows的“查找”功能查找哪些内容或文件名包含文字a347scsi。赫然看到结果列表里有注册表文件system.dat和user.dat，这才意识到自己实在太大意了，竟然忘了删除注册表键值。经过一番搜索后找到了带有a347scsi和a347bus的相关键值，与a347scsi.pdr、a347scsi.inf、a347bus.inf、a347bus.pnf、a347scsi.pnf、a347bus.sys这6个文件，把它们备份，删除，再次重启问题解决了。

电脑使用过程中总会有像我遇到的这类问题，利用工具软件未必能彻底根除，只要我们勤于思考和动手，问题总会解决的。时刻注意备份！

上网、通话两不误

■四川 老工

尽管ADSL等各种宽带接入方式已比较普及了，但现在仍有不少朋友使用普通电话拨号上网。这种上网方式除了速度比较慢以外，还有比较令人心烦的一点是上网后电话就不能打入了，尽管可通过设置“遇忙转移”来作一些弥补，但仍不是很方便。如果你使用的Modem支持最新的v.92协议，那么这一问题就能得到解决。

与v.90相比v.92协议并没有突破性的东西，不过它包括了语音数据同时传输、Quick Connect、v.44压缩技术、PCM上行等功能。其中语音数据同传功能（或称为MOH，Modem on Hold），可使你在ISP和电信支持的前提下，实现上网和通话同时进行。但大多数时候使用Modem原配的驱动程序将无法实现该功能，需要安装新的驱动以及专门的MOH.EXE应用程序。安装完毕后，就可实现MOH功能了。要注意在使用前，你的电话需申请呼叫等待业务，并将电话机连接到Modem的Phone口上。然后在上网的同时执行MOH程序，这时如果有电话打入，程序会弹出提示窗口，你只需按下“接收呼叫”按钮，然后再提起电话机，就可接听来电，从而做到上网和通话两不误了。

另外，现在Modem都支持ASVD技术，可实现在两台Modem间进行“点对点”数据通信时，利用普通电话机通话（这与MOH功能是有区别的）。可按以下步骤实现ASVD功能：执行终端仿真程序，键入“AT-SMS=2”指令激活ASVD功能（如Modem支持ASVD会显示“OK”，否则显示“ERROR”），然后双方拨号实现连接，此后在任何时候都可将电话提起来通话了，而此时仍然可传送数据。这对于通过Modem联机玩游戏时相互“喊杀”是很有帮助的。

“通吃”各类文件格式

■四川 小牛

小王是个菜鸟，他一直为查看电脑中各种格式的文件感到头疼。大家知道要查看一种类型的文件，就需要打开相应的应用程序，比如要查看DOC文档就需要启动Word。但现在文件的格式非常多，如果要同时查看多种类型的文件，相应地，就需要安装并打开许多应用程序的窗口。这不仅占用大量的系统资源，而且也给小王这样的菜鸟们的操作带来许多不便。今天就推荐一款集多种应用程序于一体的合成式软件——Clickview（以下简称为CV，下载地址是http://www.convertjunction.com/download/clikview.exe），它能直接浏览和编辑大多数常见的文件，而不需要调用其他应用程序。其支持的文件包括TXT、HTML、JPG、BMP、ZIP、程序源代码、数据文件、DOC、MID、XLS文档等。下面介绍CV的具体使用。

一、查看文件

CV采用类似系统资源管理器窗口，要查看各种类型的文件，只要在左侧窗口选中相应的文件即可。比如我们现在先后要编辑DOC文档、浏览JPG文件、查看ZIP压缩包文件。现在只要打开CV，依次选中这3种格式的文件即可，CV可在右侧的窗口依次打开这3种文件，而且可随时切换，**如图1**所示。

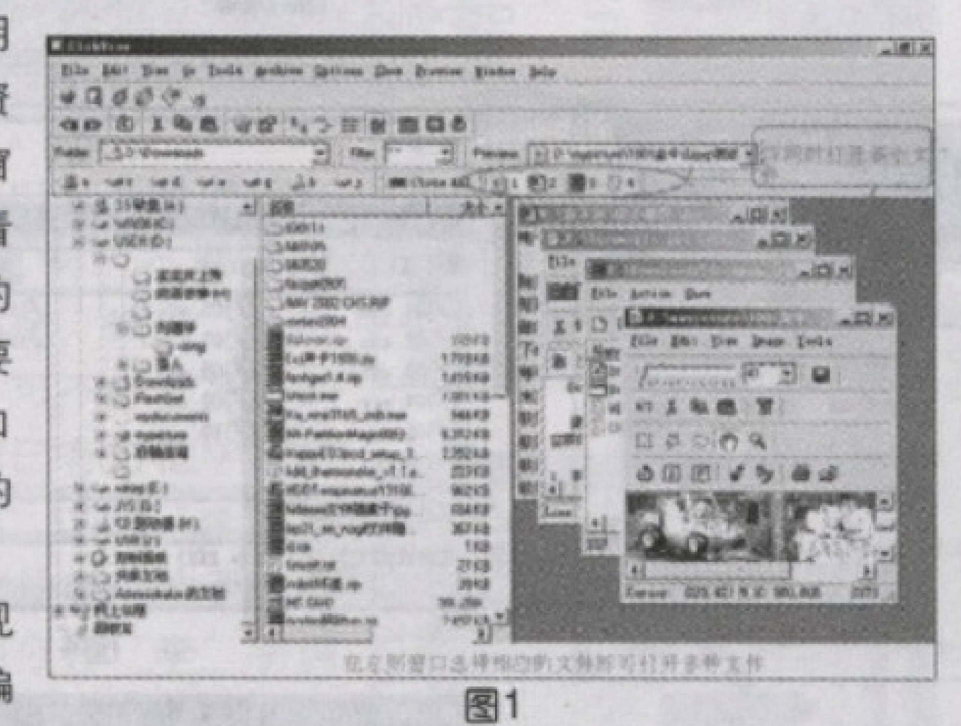


图1

提示： 如果是查看MID、AVI等文件，CV会弹出播放窗口播放选定的文件，只有关闭播放器后才能进行其他文档的操作。如果选择的文件，CV不支持预览，它会以16进制等编码表示，双击这些文件，可启动系统自带的应用程序来打开。

二、编辑文件

CV自带很多编辑工具，如打开JPG文件后，可对它进行诸如旋转、裁剪、设置前景色等操作，只要单击相应的操作按钮即可，**如图2**所示。如果预览的是ZIP文件，CV会自动解压文件，单击解压后的文件（如果CV支持）还可在新窗口直接预览，非常方便。其他文件操作类似。

图2

三、管理文件

CV自带许多工具，可方便对文件进行很多的操作。下面以压缩文档为例。先选中要压缩的文件，单击CV菜单栏里的“Archive”→“Quick ZIP”，在弹出的窗口输入压缩后的文件名、保存位置后，单击OK即可，**如图3**所示。

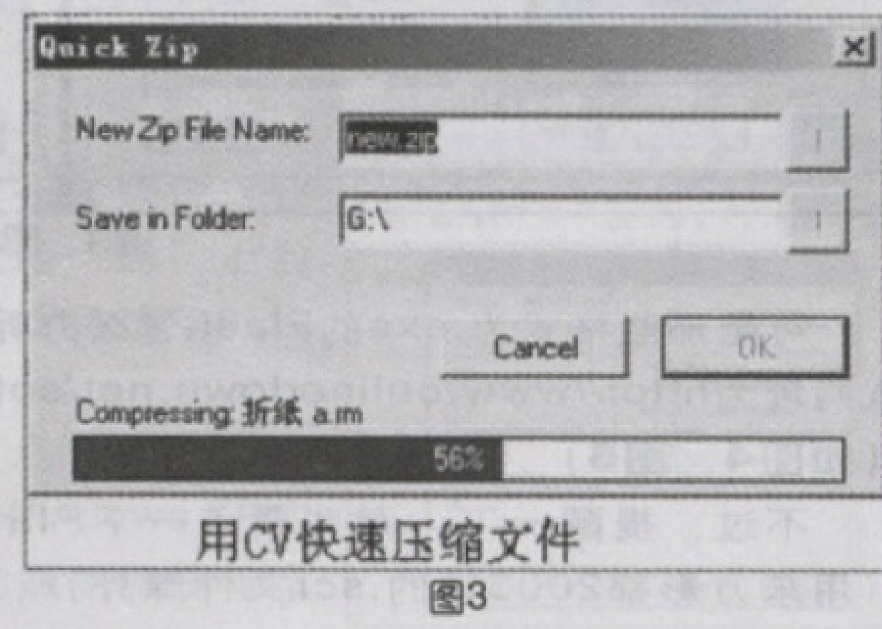


图3

Ghost的另类技巧4则

■福建 陈芬

你知道吗？Norton Ghost除了备份、克隆、还原系统外，还有以下4个另类技巧。

1.泄露秘密的Ghost

如果使用隐藏、加密软件隐藏的文件夹，比如紫电文件夹加密保护神等进行隐藏文件时，要当心Ghost泄密。在纯DOS下用Ghost将隐藏文件夹所在分区做成镜像文件，再回到Windows用Ghost Explorer打开该镜像文件，就可看到隐藏文件夹中任意文件。

2.保存隐私的Ghost

在纯DOS下进入Ghost目录，输入Ghost －pwd＝abcd（abcd是要设置的密码）后回车，选择FAT文件格式分区做个镜像文件，完成后回到Windows系统，用Ghost Explorer打开刚做好的加密镜像文件，删除全部文件后，单击"文件"→"编译"，输入文件名后保存，就得到几十kB加密的GHO文件，再删除没有编译前的GHO文件。要隐藏文件时，把要加密的文件复制，并右击Ghost Explorer右边窗口空白处，选择"粘贴"后，退出Ghost Explorer即可。

3.认识"？？？"文件名的Ghost

如果用Partition Magic 8.0将分区文件格式进行转换，出现中文名文件夹和文件全部变成了Windows无法读取的"？？？"文件时，可用Ghost进行恢复文件。

在纯DOS下用Ghost将"？？？"文件所在分区做成镜像文件，回到Windows用Ghost Explorer打开该镜像文件，找到"？？？"文件，右击该文件，选择"恢复"，在弹出的"恢复到"窗口中，输入新的可识别的文件名，再恢复到指定目录，就可正常打开。注意：如果是NTFS文件格式，Ghost应该用可读取NTFS文件的版本。

4.让Windows 98可读取NTFS格式文件的Ghost

Win98是无法读取NTFS格式分区文件，如果是Win98和WinXP双系统，因为各种原因无法进入WinXP系统，而需要NTFS格式分区的文件时，可在Win98系统下切换到纯DOS，将需要文件的NTFS格式分区做个镜像文件后，回到Win98用Ghost Explorer打开该镜像文件，就可将需要的文件恢复出来。

Flash做屏保的几种方法

■山东 废话篓子

众所周知，许多Flash的后缀为.exe或.swf，而Windows（以98为例）所默认的屏保格式为.scr。那么有没有办法将一些精美的Flash做成屏保呢？

如果读者用的是金山毒霸V或金山毒霸6的话，直接将后缀为.swf的文件拷贝至指定的目录中，用其"屏保杀毒"功能即可。

但如果装的不是金山毒霸，那怎么办呢？很简单，将.swf文件转为.scr就可以了。以东方影都2003为例，将.swf文件拷贝至安装目录下的FlashMaker文件夹中，取名为temp。再打开Flash相册制作工具，先点一下播放键看文件被认出后（**如图1、图2**），然后生成屏保即可（**如图3**）。

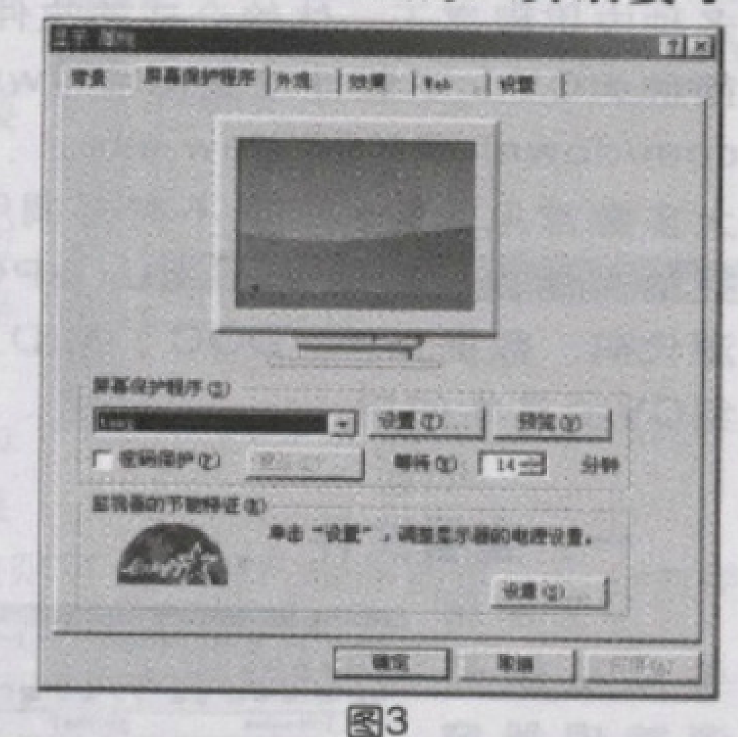


图3

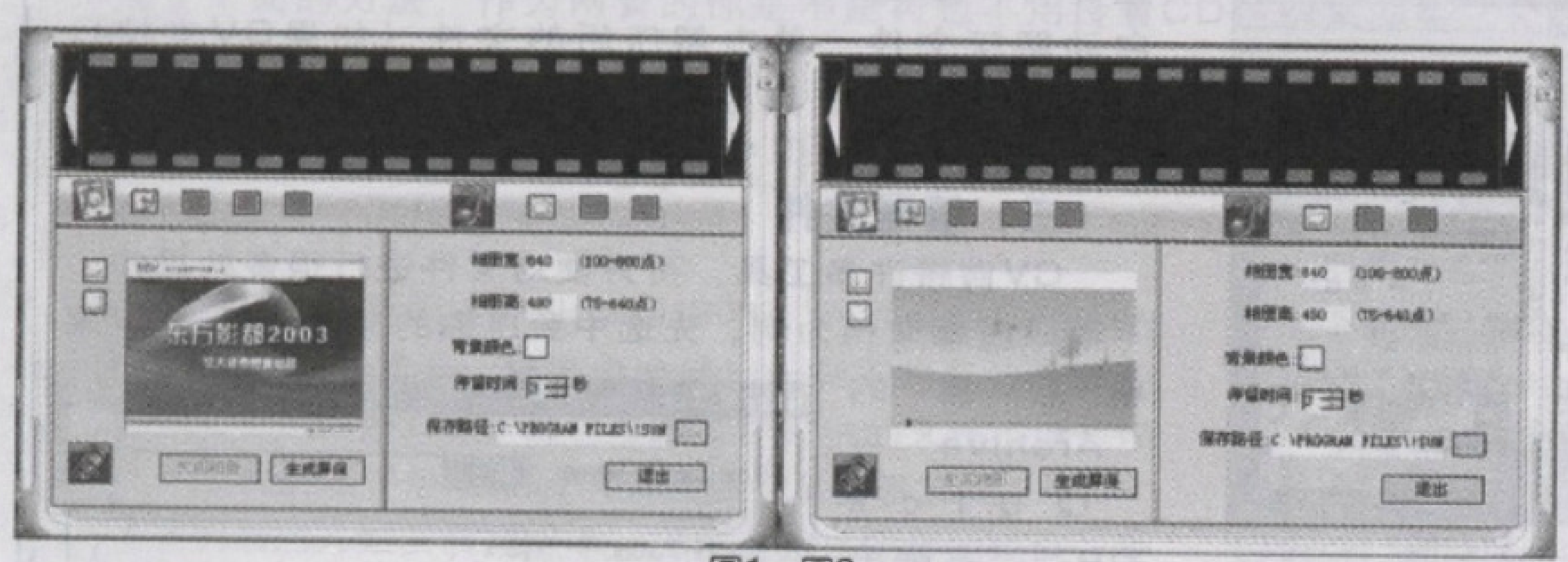


图1、图2

可是那些格式为.exe的Flash怎么办呢？用Flashexe2swf这款小软件（下载网址为http://www.onlinedown.net/soft/10350.htm）即可转换为.swf文件（**如图4、图5**）。

图4

不过，提醒一下，那些要点一下Play的Flash可要小心，当心一动鼠标（用东方影都2003转的.scr文件除外），屏保可会消失哟。

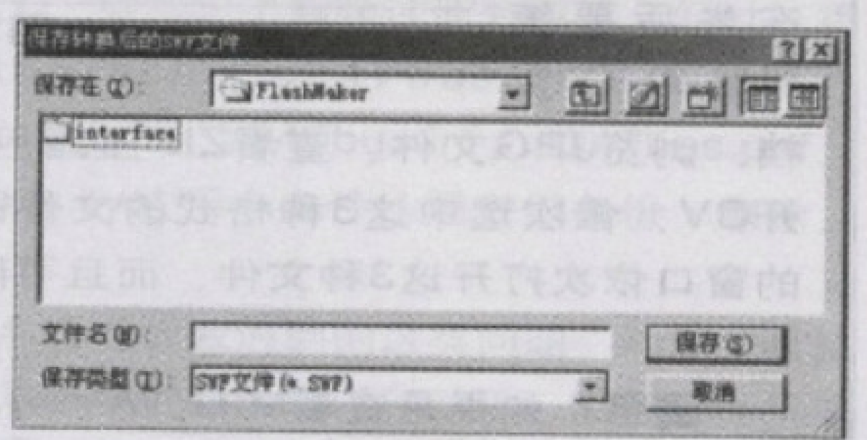


图5

随心如意"盖"印章

■安徽 李映华

人际交往中私人签章是比较有说服力的，如果在你的电子文档中，只需通过点击按钮即可盖上此印（**如图1**），想必是十分惬意的事。那么，这个印文是怎么做的？印章又是怎么做成按钮的呢？这里，我们通过"造字程序+自动图文集"来完成。

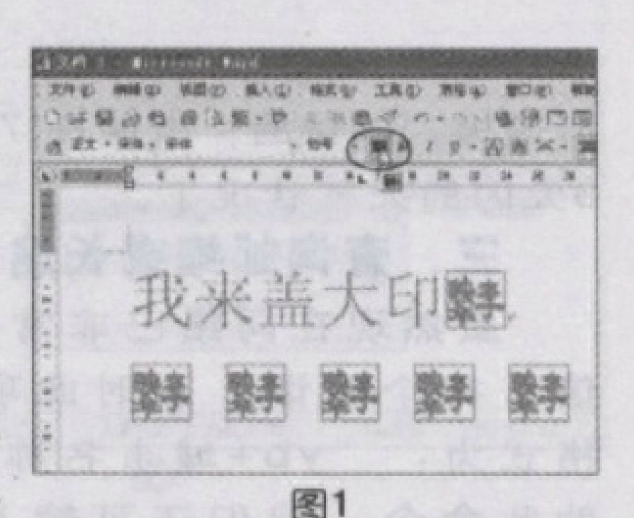
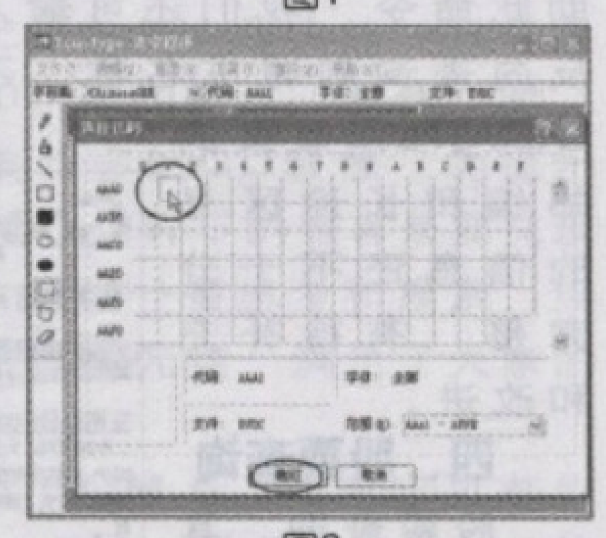
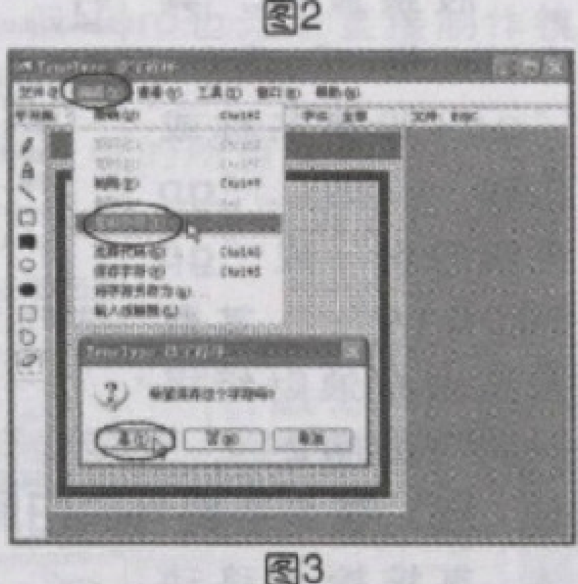


图1

1.依次打开"开始"→"所有程序"→"附件"→"TrueType造字程序"。在打开的造字程序中，首次运行会自动弹出"选择代码"对话框，这里默认选择的是"AAA1"，单击"确定"按钮返回"造字程序"的编辑界面（**如图2**）。


图2

2.单击左边工具栏上的"空心矩形"按钮，在造字板上画一个线宽占两格的方框（可画两次完成），单击"编辑"菜单，选择"复制字符"，此时会弹出是否保存的提示框，因为需要，这里单击"是"（**如图3**）。


图3

3.在出现的"复制字符"对话框中，先单击下面的"字体"命令按钮，将"字体"设为"隶书"，确定后返回到"复制字符"对话框，在"形状"编辑框中输入"李"，单击"确定"按钮（**如图4**）。

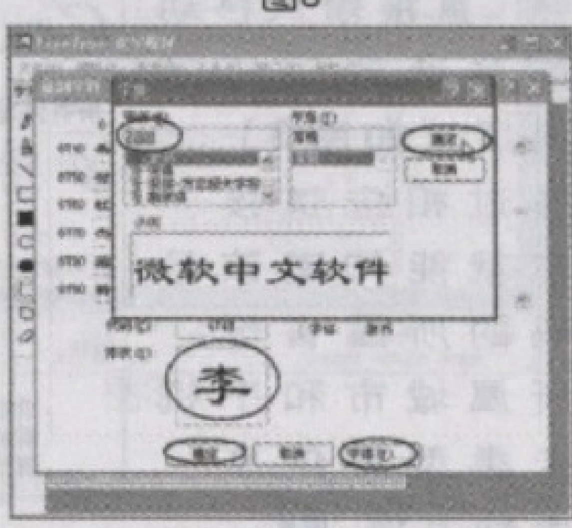
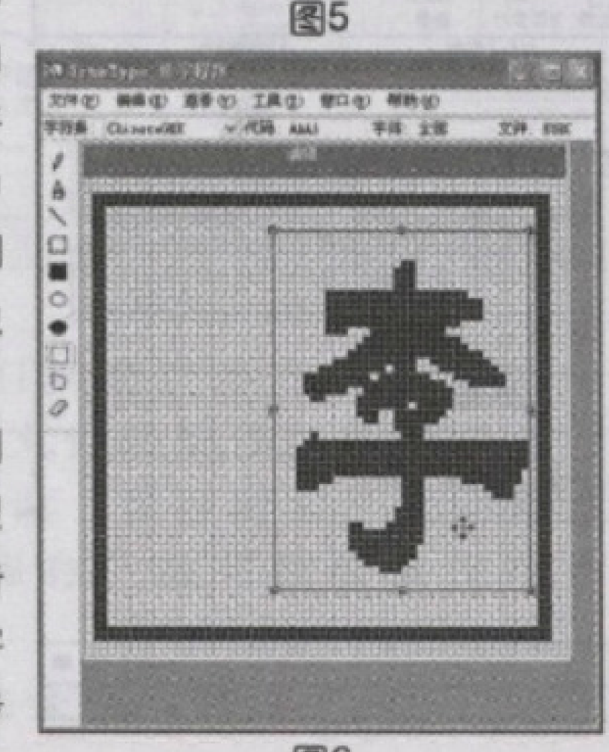


图4

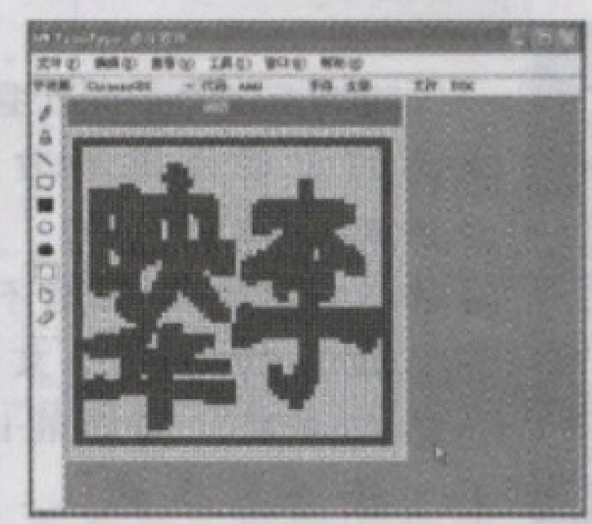
4.此时的造字板上出现"李"字，单击工具栏上的"矩形选项"按钮，拖动鼠标将"李"字圈选中，再打开"编辑"菜单，选择"复制"命令，将其复制。再选择"选择代码"命令（**如图5**）。


图5

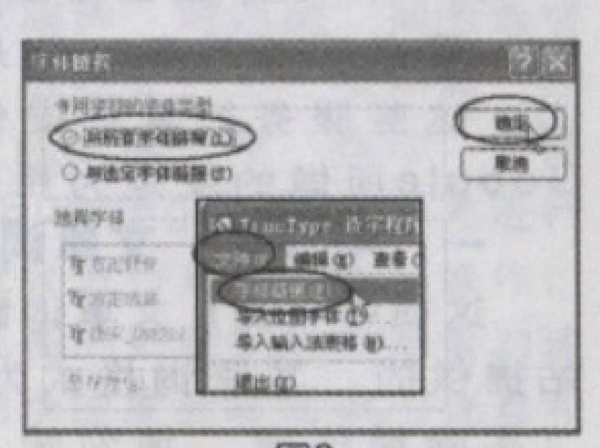
5.此时会弹出是否希望保存的提示框，已复制，不需要保存，单击"否"后，转到"选择代码"对话框，可不必选另外的代码，还是选择已有方框字符的"AAA1"代码，这样"李"将出现在造字板上并自动处于选中状态，操作句柄可将"李"字调整为适当大小放在方框内的右边（**如图6**）。


图6

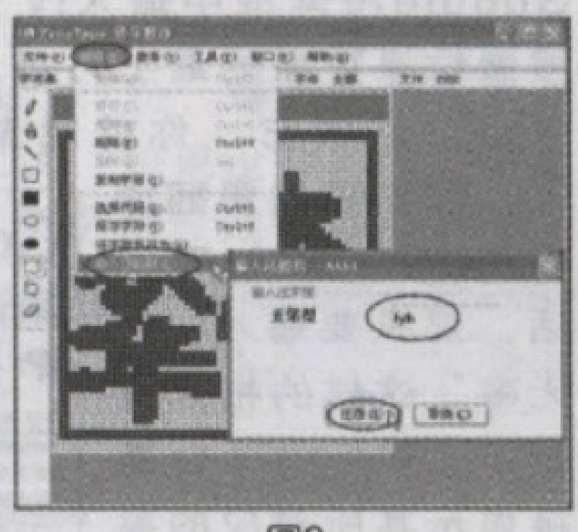
6.单击"编辑"→"复制字符"，此时又弹出是否希望保存字符的提示框，单击"是"保存后，出现"复制字符"对话框，仿上面3至5的步骤，分别在造字板上放入"映华"两个字，并作适当调整，印章模子到此已做好了（**如图7**）。下面将它与字体和输入法链接，作进一步的设置。


图7

7.打开造字程序的"文件"菜单，单击"字体链接"命令，再依默认选择"与所有字体链接"，单击"确定"（**如图8**）。


图8

8.打开"编辑"菜单，选择"输入法链接"命令，这里选择"五笔型"，输入字符外码"lyh"。因为一般编码要4码，后面加一空格补足，单击"注册"即可完成关于印章成为可输入字符的"造字"设置（**如图9**）。


图9

9.此时启动Word，调用"五笔型"输入法，键入"lyh"后，你会发现"李映华"印章可出现在文稿中了（**如图10**）。

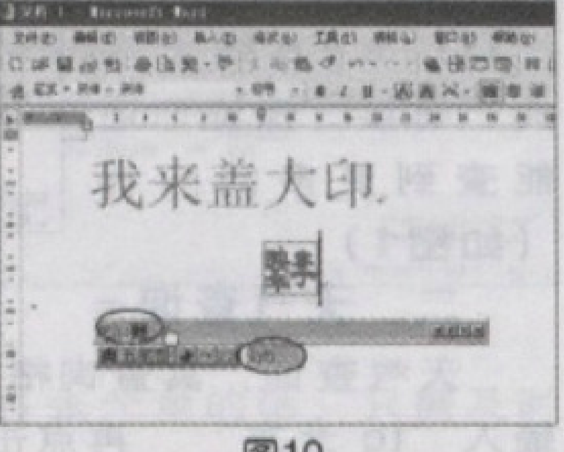
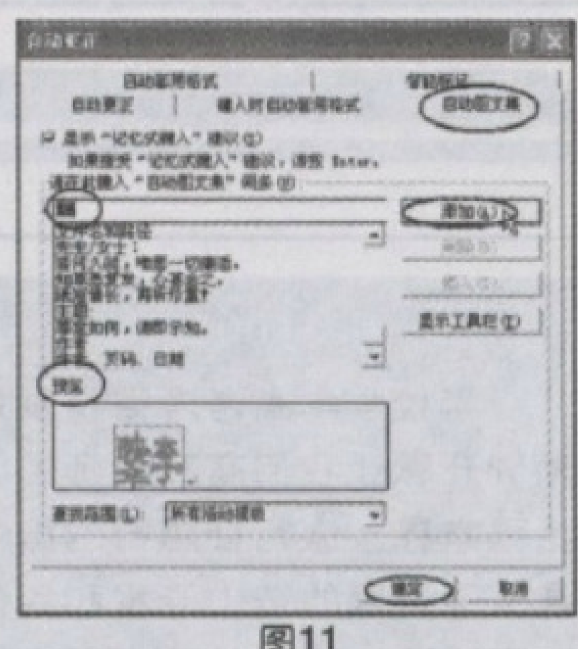


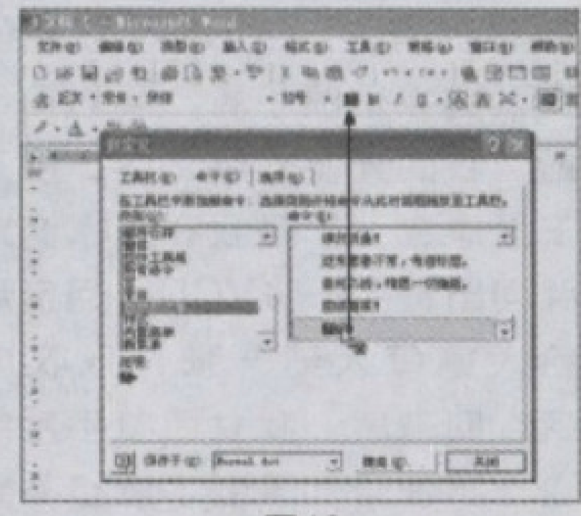
图10

至此已完成可输入的文字印章的设置，以后可通过输入文字来"盖"上自己的印章了。为了更方便地使用，接下来进行字符按钮的设置。

10.在Word中选中印章，依次单击"插入"→"自动图文集"→"自动图文集"，在随之打开的"自动更正"对话框的"自动图文集"标签页中，印章字符已自动被键入，直接单击"添加"命令按钮即可（**如图11**）。


图11

11.打开Word的"工具"菜单，选择"自定义"命令，打开"自定义"对话框，单击"命令"标签页，在左边的"类别"栏中，选择"自动图文集"，在右边的"命令"栏中找到"李映华"印章字符命令，选中后将其拖到Word的工具栏上，单击"关闭"退出（**如图12**）。


图12

好了，以后在文稿中，我们就可随心所欲地"盖"上自己的大印了（不妨将该字符设为红色）。

怎么样？有点创意吧。对了，我使用的是Windows XP和Word XP，其它版本做法基本相同。

奇门遁甲

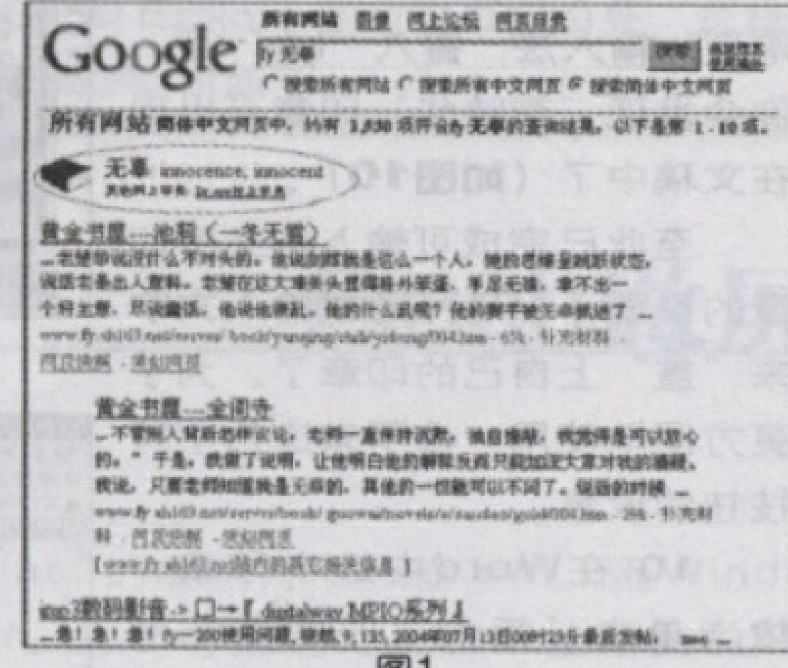
Google的几个另类功能

■北京 伍班双

随着因特网的迅猛发展，各家搜索引擎服务商之间的竞争也日趋激烈。面对Yahoo、慧聪等新老搜索引擎的挑战，一直稳坐该领域龙头老大位置的Google当然也不能坐以待毙。除了大家熟知的“查找特定格式文件”、“商品价格查询”和“站内搜索”等功能以外，近日，Google又推出了“中英文字典”、“天气查询”、“股票查询”、“邮编区号查询”和“手机号码归属地查询”等多项新服务。你是不是感觉有点新鲜呢？其实，这些服务的真正提供商都是某些专业网站，而Google所做的就是为用户提供了一个链接。

一、中（英）文单词翻译

这项中（英）文单词翻译服务是由DrEye译典通网站提供的，其查询格式为：“fy+中（英）文单词”（实际操作时，请勿输入+号和“”号）。例如在Google搜索框中输入fy innocent后，Google就会在搜索结果页面的最上方显示出“innocent的中文翻译”链接，点击它，你就能查到该单词的中文意思了。另外，假如我们要翻译“无辜”这个词的话，那只要输入“fy 无辜”这样的格式就行了，Google会直接显示其所对应的英文单词，点下方的“Dr.eye线上字典”链接，保证你还能查到更多的内容（**如图1**）。

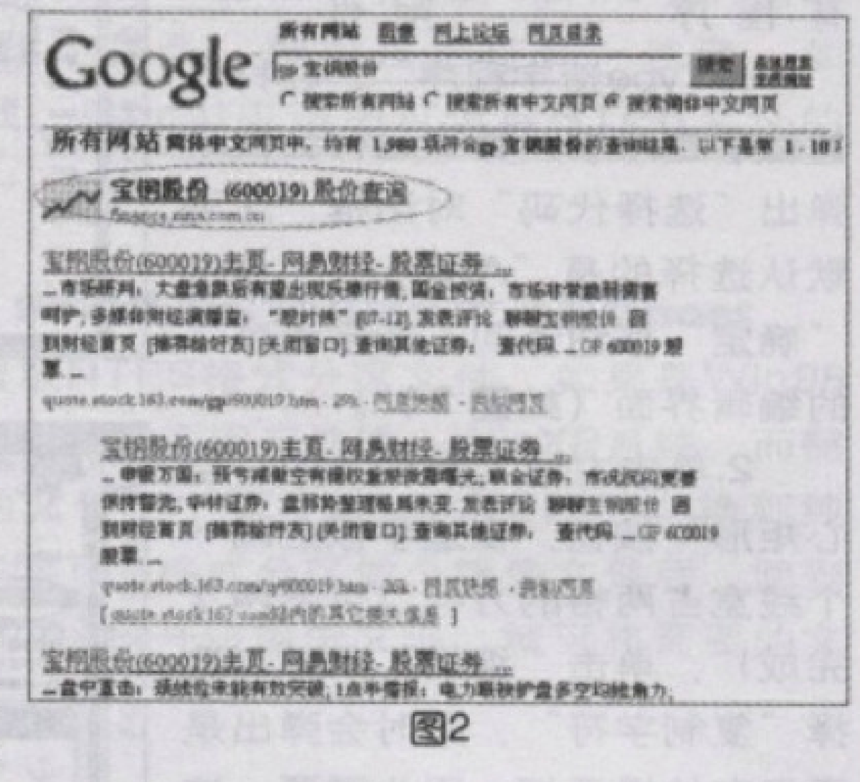

图1

二、天气查询

天气查询，其查询格式为：“tq+城市名称”，例如输入“tq 北京”，再点击搜索结果页面上方的“北京天气预报”链接后，就能在t7online网站上查询到北京今后3天内的天气状况了。

三、查询邮编或长途区号

虽然现在网络已非常发达，但偶尔也难免要写封信，打个电话，这时此项功能就能帮上忙了。查询格式为：“yb+城市名称”或“qh+城市名称”，借助此命令，我们还可输入相应的邮编或长途区号，反向查询到城市名称。不过，经过笔者试用，发现Google所收录的邮编和长途区号的信息还不十分完整，有待补充和改进。

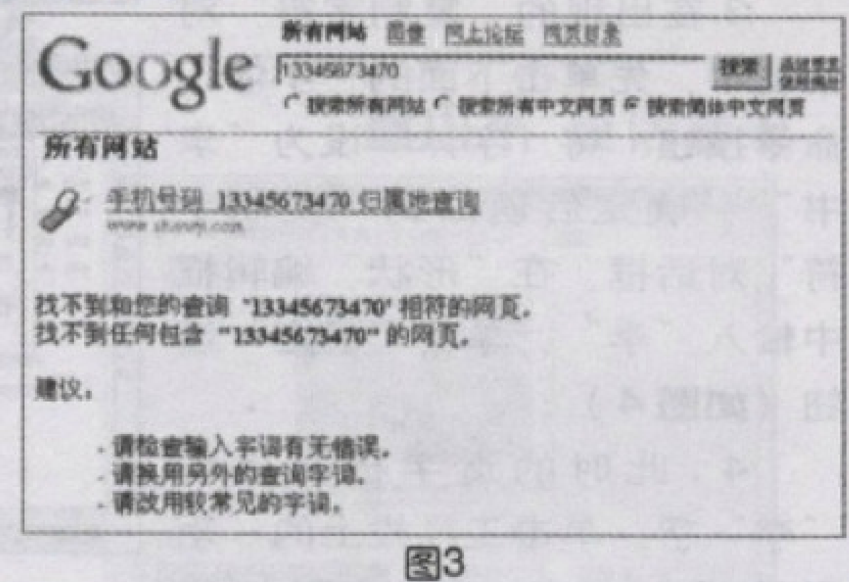

图2

四、股票查询

股票查询，其查询格式为：“gp+股票名称或代码”，如：“gp 宝钢股份”或“gp 600019”，其数据是由新浪财经提供的（**如图2**）。

五、查询手机号码归属地

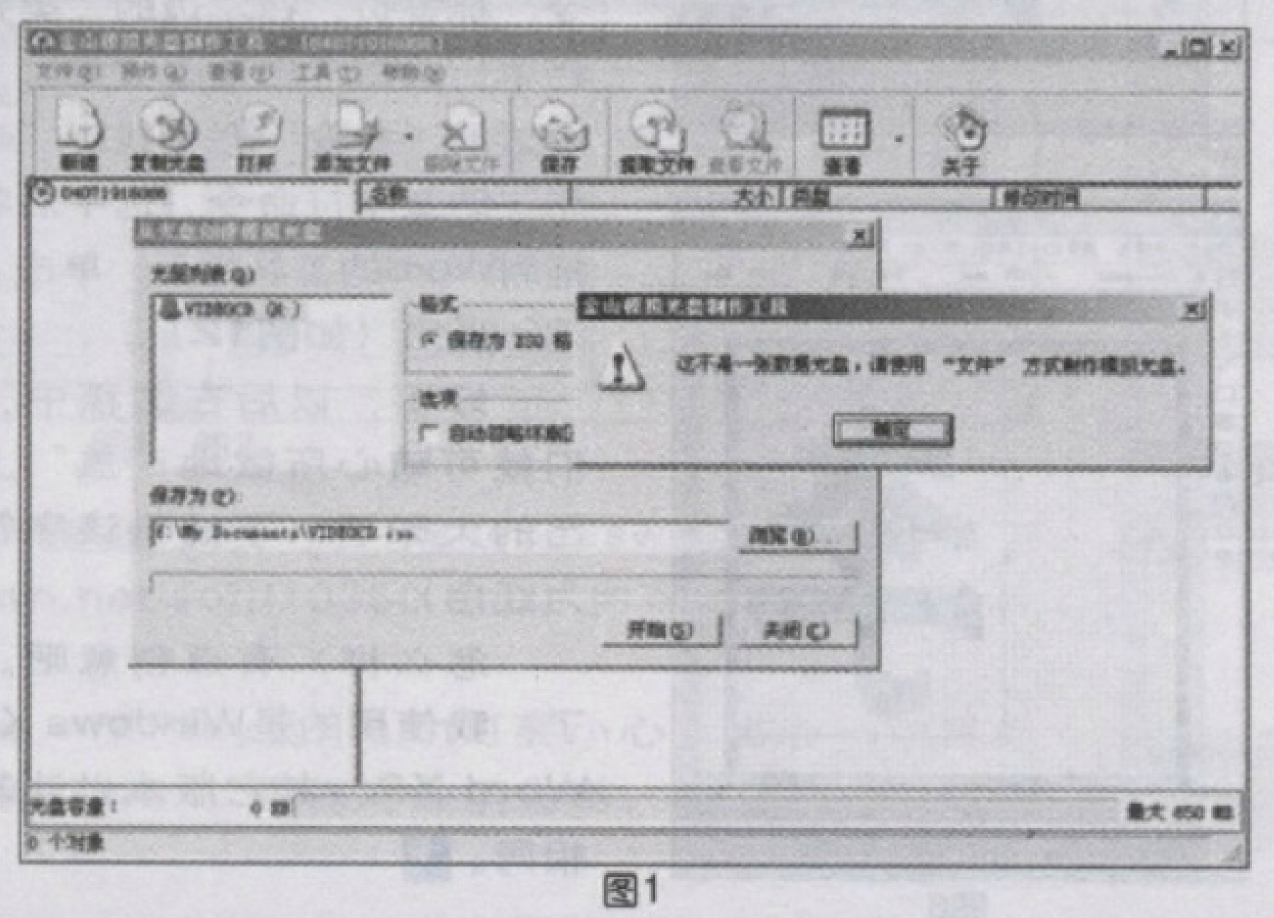
直接输入移动或联通的手机号码后（**如图3**），通过相应链接，你就能知道该号码的所属省份、所属城市和手机卡类型等信息，十分方便。


图3

VCD刻录难题的解决

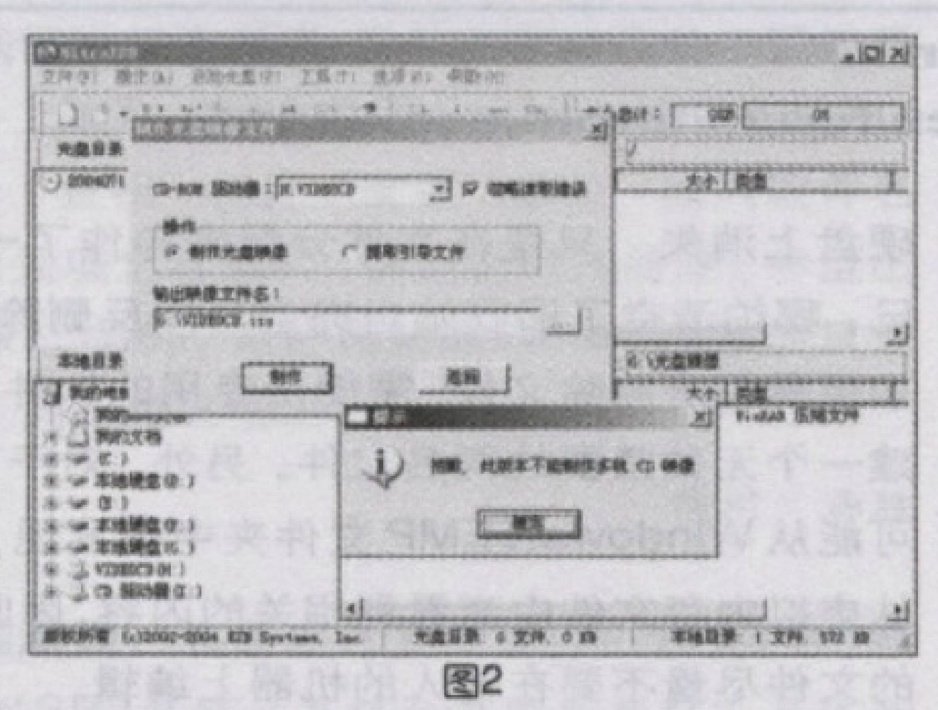
■安徽 屠志成

学校今年高考考得特别好，领导开恩让我们高三教师游了一趟张家界。旅行社随行的摄像师录下了这里的奇山异水和我们的欢声笑语，并制成了VCD，大家都想拥有它，只是对方要价太贵，实在是很矛盾。凑巧在出发前，我的光驱寿终正寝，换了个三星康宝，于是我和大家商定，共同出资买一张VCD，回家后我给大家每人刻一张，只收成本费。回来后，我立即着手复制光盘，不曾想却遇到了意想不到的难题。


图1

由于我的机器上只有一台三星康宝，无法直接复制光盘，所以只能采用制作成光盘镜像（ISO）再刻盘的方式，其实用镜像来刻盘，也是一种最省事、最快速的方式。我平时喜欢用金山模拟光驱制作镜像，因为操作简便，谁知开始制作时，它竟弹出了一个警告框：“这不是一张数据光盘，请使用‘文件’方式制作模拟光盘。”（**如图1**）。以前我用它制作过许多模拟光盘，包

括一些VCD光盘，从来没有出现过这种情况，估计是这张VCD在制作时采用了一些特别的手段。"文件"方式制作出来的模拟光盘，不可能拥有VCD光盘的结构，是不能在VCD机上播放的。没办法，只好换用功能更强大的UltraISO 7.0，哪知在点"制作"时，又弹出"抱歉，此版本不能制作多轨CD映像"的提示（**如图2**），光盘刻录陷入绝境。但许下的诺言是要兑现的，我没有退路，只能前进。经过一番思考和摸索，终于找到了办法，成功刻出一批VCD光盘，满足了大家的愿望。


图2

以前用过Nero Burning ROM 6，知道它可制作VCD，现在只好请它帮忙了。但Nero也无法直接制作镜像，看来只能另想办法。

首先，把光盘MPEGAV文件夹中的所有文件（扩展名为.dat）复制到硬盘的某一文件夹（假定为"F:\张家界"）。

然后打开Nero Burning ROM 6，在弹出的"新编辑"对话框中选中"视频光盘"，切换到"菜单"选项，取消"启动菜单"前的对号（因为有些VCD机不支持这种菜单，**如图3**），其他选项都取默认值，再单击"新建"按钮，就建立了一个空白的VCD文件。在右边的"文件浏览器"窗格中找到并单击"F:\张家界"文件夹，从VCD光盘中复制的.dat文件就会在最右边的窗格中显示出来。全选这些文件，然后用左键把它们拖到左边靠下的窗格中，这时Nero Burning ROM 6会对这些新增的文件进行分析，分析结束后它们就会显示在这个窗格中（**如图4**）。至此这个VCD文件的制作就算完成。如果以后还要用到这个文件的话，最好对它进行保存，从"文件"菜单中选择"保存"就可按要求保存它了。

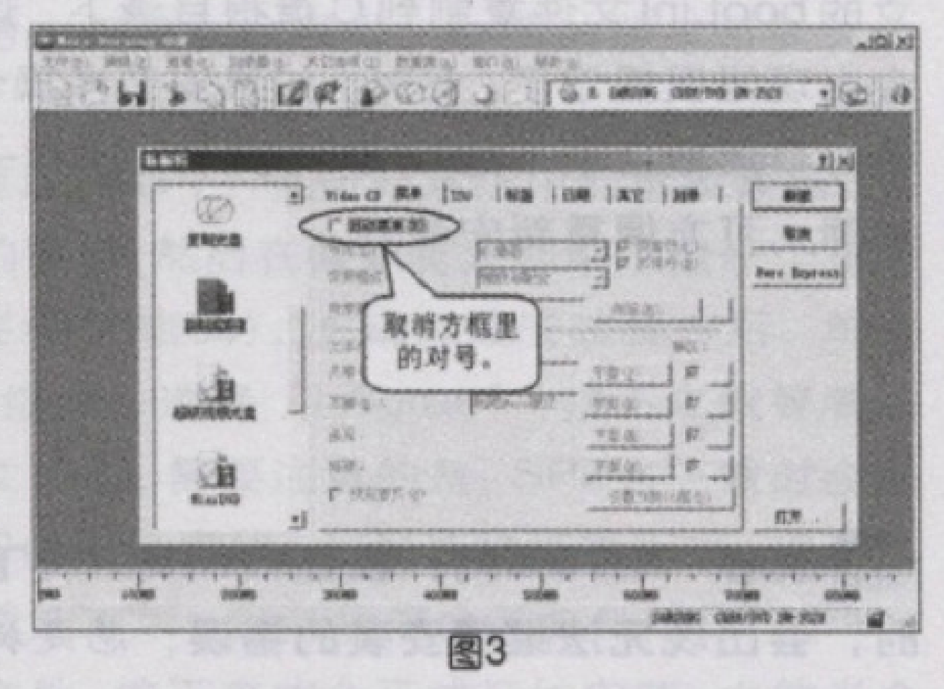


图3

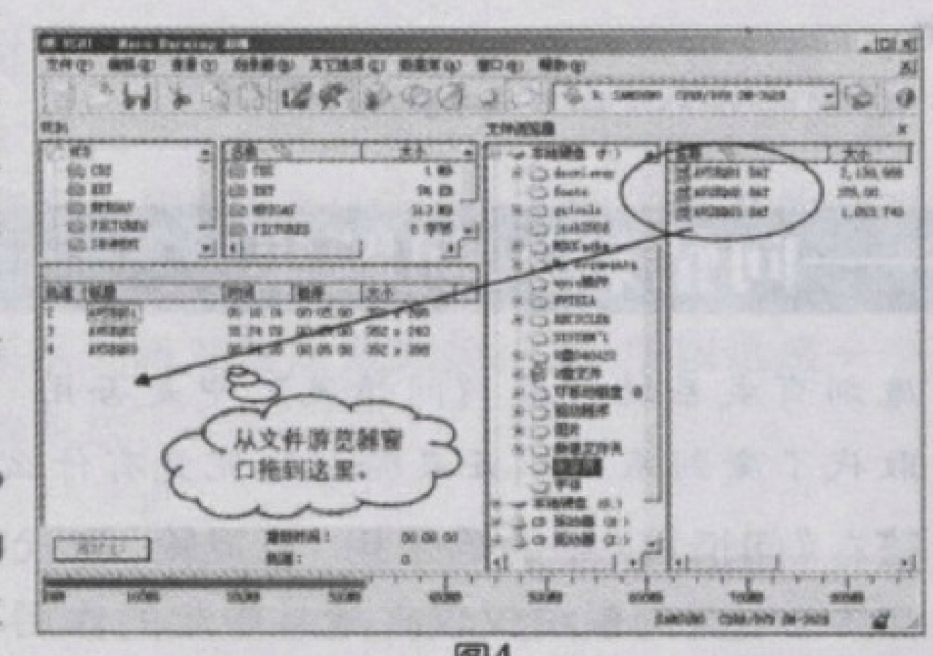


图4

最后一步当然就是刻录这个VCD文件了。从"刻录器"菜单中选择"刻录编译"或者从工具栏中单击"刻录当前编译"都能打开"刻录编译"对话框。其他选项不需进行设置，惟有"刻录"选项要注意一些问题（**如图5**）。为了避免刻录失败造成废盘，在"操作"下面应选中"模拟"，这样Nero Burning ROM 6会先进行仿真刻录——如果成功了，就会进行真正的写入操作；不成功的话，会提示放弃。现在的刻录机和刻录盘的速度都已高达52×，但太快的刻录速度会降低VCD光盘和VCD播放机的兼容性。在"写入速度"中，可选择较慢的刻录速度，如8×或16×等。对"刻录份数"的设置也有技巧，第一次刻盘，最好设成1份，等这一份刻录成功后，拿到VCD机上放一下试试，如果没有问题，再重复前面的"刻录编译"，把刻录份数设成需要的数字。

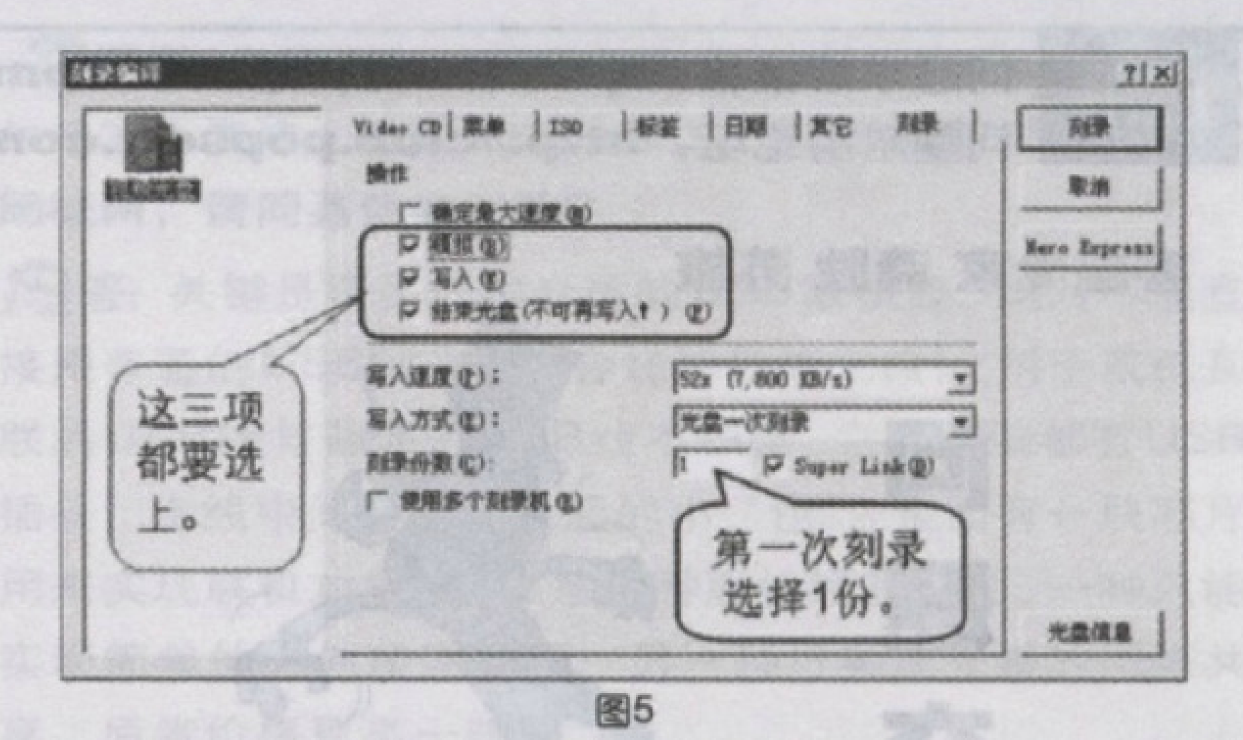
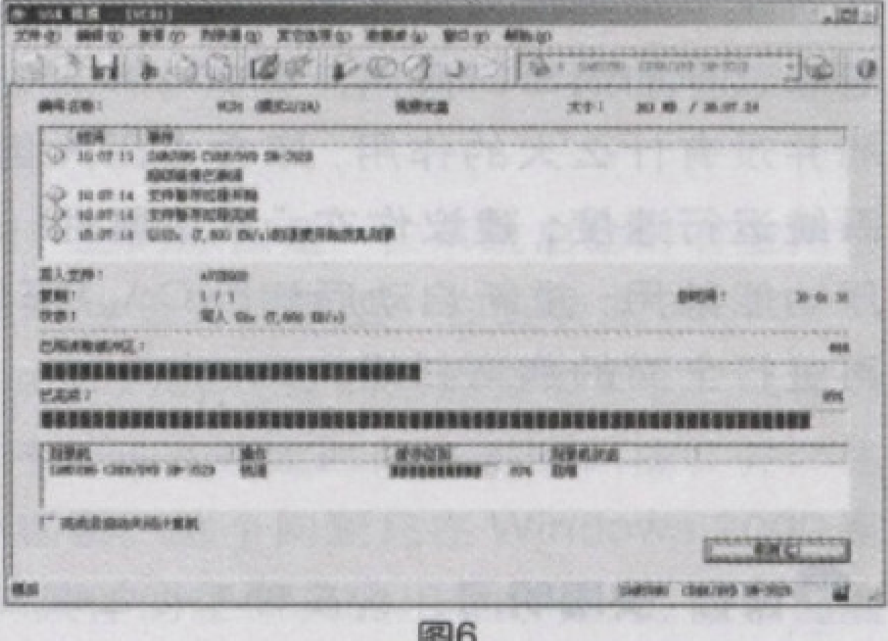


图5

设置完成后，把空白CD-R光盘（不要使用CD-RW，它在VCD机中可能读不出来）放刻录机中，单击"刻录"就可刻盘了（**如图6**）。余下的操作基本上不需要什么干预。如果要刻录多张光盘的话，只需及时换盘就行了。


图6

一句话技巧

一般情况下，在使用Outlook XP/2003接受和发送邮件时，默认情况下系统会使用Word来编辑邮件，这样在Outlook启动的同时，Word也会在后台启动（通过按Ctrl+Alt+Del三键，在任务列表中会发现Winword），这样会占用很多系统资源，尤其对配置比较低的电脑更是沉重的负担，而且在一般情况下我们也不需要用Word来编辑邮件，使用纯文本编辑就足够了。

我们可以通过如下设置解决这个问题：打开Outlook的"工具"→"选项"菜单，选中"邮件格式"选项卡，将"使用Microsoft Word编辑电子邮件"选项取消，以后再启动Outlook时Word就不会在后台运行了。

北京 卡片

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅





问题交流

插图 宋洋

读者 熊天越问：我的电脑安装Windows Me操作系统，前两天用最新版本的杀毒软件查到**几个病毒**，不过位置很特殊，**在C:_RESTORE目录下，无法杀除**，该如何解决？

答：C:_RESTORE的确是一个比较特殊的目录，是用来保存Windows Me操作系统的系统还原数据，默认状态下是不能操作其中任何文件的，因此也无法直接清除其中的病毒。其实，Windows Me中的系统还原功能并没有什么大的作用，还会占用大量硬盘空间，拖慢系统运行速度。建议你在"系统属性"设置中将系统还原功能禁用，重新启动后删除C:_RESTORE文件夹，再进行全面的病毒扫描。

四川 龚胜

读者 安国明问：我在别人的电脑上编辑了一个重要**文件**，后将其**删除**，也清空了"回收站"，但还是被他找到了此文件，不知原因何在？

答：电脑中的文件用一般方法"删除"后其实并未从硬盘上消失，只是在文件分配表中作了一个删除标记而已，哪怕清空了回收站也完全可用反删除软件轻松恢复。如果要彻底删除文件，需使用专用的软件，或者删除后再建一个无关紧要的同名文件。另外，对于Office文档，也可能从Windows\TEMP文件夹中被发现，甚至有高手能从虚拟内存文件中查看到相关的内容。因此对于特别敏感的文件尽量不要在他人的机器上编辑。

四川 龚胜

读者 力吧问：现在我的机器每次开机后都提示"**文件boot.ini非法**"，但Windows能正确引导，请问这是什么原因？如何能去除该提示？

答："boot.ini"是保存在C盘根目录下的一个文本文件，其中包含有操作系统的相关启动参数。造成这一现象的原因很可能是你手动编辑过boot.ini文件，或者其他原因使该文件被破坏，导致其中存在系统无法识别的语法错误。这时你可参照其他相同操作系统的boot.ini文件内容重新编辑该文件，或直接将系统在C:\windows路径下建立的boot.ini文件复制到C盘根目录下，这样开机后就不会出现错误提示了。另外，如果安装多操作系统，应该备份好C盘根目录下的boot.ini文件，这样一旦双操作系统崩溃，可方便重新安装。

四川 龚胜

读者 SCSZ问：**我在Win2000下安装某些软件时，会出现无法继续安装的错误**，总是提示以前安装过该软件，不知该如何解决？

答：很可能是因为以前安装过类似软件，没有卸载干净，或者没有完成安装就中途强行退出所致。如果这样，

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《仙剑奇侠传三外传——问情篇》问题集

问：请问在进入游戏前，有一个是否调用"仙剑奇侠传三"存档的选项，使用原来的"仙三"存档进入游戏会有怎样的效果？

答：如果利用原有的"仙三"存档开始游戏，可以使用原有的物品"尸块"，这些珍品除了用读取存档这一个方法外，在"仙外"中是没有其他方法可以得到的。能合成的物品也都是上品中的上品。部分隐藏的高级别装备也要依靠它。

问：《仙剑奇侠传三》中男主角景天有一个独特的魔剑育成系统，在《问情篇》中是否用"五灵轮"系统取代了魔剑系统？五灵轮系统究竟有什么作用？

答：《问情篇》中的确是用"五灵轮"取代了"魔剑系统"。与3代中魔剑系统仅仅在战斗中起的作用不同，"五灵轮"系统不仅是必不可少的一种战斗手段，而且还会影响到游戏的结局。当得到五灵轮后，在战斗中使用技能中的第2项"摄灵法阵"之术（耗费4点"神"），当敌人的HP在200以下时，就有可能将他们吸入五灵轮之中，五灵轮的图标显示在战斗界面的右上角，一旦五灵轮被吸满，南宫煌就可在战斗中随时变身成狼人（点击五灵轮图标下那个

会在注册表中残留相关注册项，安装程序就可能出现你看到的提示，可手工删除注册表中该软件存在的所有信息，单击“编辑”→“查找”打开“查找”窗口，输入软件名称，将找到的相关项全部删除（请先备份注册表，一旦出现误操作好还原）。另外，最好再删除Windows临时目录下的所有文件，问题应可解决。

四川　龚胜

读者　两极风问：我最近打算安装Windows XP的**SP2补丁**，请问SP2安装后系统会有哪些变化？具体如何来安装？

答：SP2 Build 2082相对于以前的测试版作了很多修正，如修正了helpsvc.exe进程占用巨大系统资源的问题，同时升级了很多组件，增强了对无线应用的支持。SP2对无线网络技术进行了很多优化，特别是提供了对包括蓝牙键盘等设备的支持和无线网络的热点。该版最引人注目的地方在于“安全中心”，如果系统尚未安装杀毒软件或防火墙，系统会在托盘区弹出一份安全警报，提示计算机可能存在风险，同时会弹出“安全中心”页面。另外安装SP2后，不仅Windows XP的内部版本号更新为2600.xpsp.040216-1810 Service Pack2 v.2082，许多组件的版本号也都得到了提升，如IE的版本号变为6.0.2900.2082。

SP2的安装过程如下：备份好系统中的重要数据，关闭所有已打开的窗口，然后在微软官方网站下载一个在线安装程序（需要ID和密码）。启动在线安装程序后，单击“下一步”按钮继续，选择“I Agree”，接下来就等着从微软网站下载文件了。需要注意的是，SP2在下载时会验证Windows XP的产品密钥，如果该验证通不过，将无法下载文件！下载结束后，安装程序会首先创建SP2.cab，然后备份系统文件，接下来才会正式开始安装，大约半个小时安装即告完成，单击“完成”按钮重新启动系统即可。

四川　龚胜

读者　亿华问：我家里有两台电脑，想组成局域网，但没有上宽带，暂时也不打算上，**听说可用USB接口搞局域网，请问具体如何搞？**

答：关键是要买一根合适的USB联机线，绝对不能直接用普通的USB线连接（会烧掉你的主板）。用于双机互联的USB线与普通的USB线不一样，它的两端都有USB插头，连线中间有一个鼓起的小“包”，里面有一块芯片用来实现联机功能。要注意这种联机线有两种，一种只能实现简单的文件传递功能，另一种可实现完善的网络共享，后者价格更高一些。

安装USB连线的操作非常简单，因为USB设备支持热插拔，这样就不用关机安装了，直接将USB插头插到两台电脑的USB接口中，Windows会自动检测到新硬件，然后安装配套的驱动程序即可。系统中会出现模拟网卡，感觉与用网卡联机差不多。对于位置固定的台式机，不推荐使用这种方法，因为其速度较低，且应用上有一些限制。而两块网卡加上一段网线，价格也不贵，联机的效果要好得多。

四川　龚胜

读者　3325问：我的电脑操作系统是Windows 2000中文版，最近安装了微软的“震荡波补丁K835732”，登录提示等待20秒左右，接着就**产生ID 256的错误。**请问该怎么办？

答：这个问题产生的原因是：在系统启动时有应用程序等待Plug and Play设备的回应，在安装完835732补丁后，部分Plug and Play设备的回应会被延长，从而导致相关的应用程序无法在指定时间内得到回应，并产生ID为256的事件错误。这个问题只在Windows 2000系统中出现，并且和具体的硬件及应用程序有关。微软已有了补丁可修复这个问题。新的“KB842644”补丁可修复这一问题。

四川　龚胜

狼头的标志即可）。变身成狼人后普通攻击威力大增，但就不能使用法术和技能了。所以最好是在Boss战中变身，可一次打掉对方至少3000点HP以上，除了最后的几个Boss，没有谁能挡住狼人3次以上的攻击。另外，五灵轮的使用次数还关系到游戏的隐藏完美结局，所以这是一个绝对不能忽视的系统。

问：游戏中好多城镇里都有一些小动物，例如在胜州的角落里有小鸡，里蜀山的河边有小狗，它们都是《阿猫阿狗2》中的动物吗？为什么它们没有任何台词？

答：并不是所有的小动物都是来自《阿猫阿狗2》，来自于《阿猫阿狗2》中的小动物都有自己的名称，它们的作用主要是为玩家提示接下来的迷宫走法，例如在京城里出现的幽灵猫、渝州出现的救世主等，不过它们都隐藏得相当好，请仔细地去寻找它们吧。

问：为什么我辛辛苦苦完成了一个支线任务，却只给我一些派不上用场的小东西作为回报？例如我辛辛苦苦才完成了帮慕容夙找妹妹的支线任务，最后得到的却只是一个石斛花种！

答：在《问情篇》中，完成许多支线任务的确不会直接给玩家一些高级装备，但这些小东西也不是没有用处。玩家必须经常住宿客栈，就会知道这些小道具都是可送给几位同伴的，一旦将两个相当的配套道具集全，同伴就可炼制出一些非常高级的装备了，同时还能增加对南宫煌的好感度，可谓一举两得。所以想要提高好感度，请多多去完成支线任务吧！另外有一些支线任务的完成跨度很长，甚至到了游戏的后期再次返回前期的一些游戏场景才能完成。如“唐家堡”的小偷支线任务。

问：本次游戏中的“称号系统”是什么？有什么作

读者 李建问：我在安装游戏时装了**虚拟光驱**，现在想把虚拟光驱删除，用了很多方法都不行，请问怎样才能将其彻底清除？

答：虚拟光驱软件是一种比较特殊的软件，安装后有时卸载起来的确出问题。首先利用自身的卸载功能将其卸载，然后可能还需要进入安全模式，并在控制面板的设备管理菜单下将光驱删除，如果仍有问题则需要在注册表中删除与光驱有关的所有信息。具体说，就是将HKEY_LOCAL_MACHINE\Enum\SCSI子键下的所有子键删除，这样就删除了虚拟光驱和物理光驱的信息。重新启动后系统会自动找回物理光驱。

在Windows XP下安装虚拟光驱尤其要谨慎，因为Windows XP会认为是设备发生了改变，有可能会让你重新激活。

四川 龚胜

读者 南静问：我的电脑最近出了问题，主要是**不能用软盘启动机器**，结果我的杀毒软盘都不能用了。请问怎么解决这个问题啊？

答：软驱不能使用主要是以下一些原因造成的。1.软驱出现老化故障，数据或电源连线出错等。这些属于质量问题，你可打开机箱查看连线，并可反复使用软驱，看看能不能使用软盘。2.BIOS的设置有误。除了正确连接软驱外，还需要在电脑主板CMOS设置软盘类型和启动方式。目前软驱均为3英寸1.44MB容量类型，设置启动方式时一般应先A盘再C盘启动，这样才能正常开机优先启动软驱。3.查看所使用的软盘是否有问题。不少软盘由于保管不善，极易出现变霉及老化问题，在正常的软驱上当然工作不会正常，这点对于许多经常频繁工作的系统启动软盘来说更容易出现。就我的观点，如果突然出现不能用软盘启动机器的故障，属1、3两种情况的可能性较大，建议改用光盘或USB闪盘为启动盘（当然，使用前也要在CMOS"启动设备"选项中进行相关设置），这样以后就不用和旧的软驱较劲了。

湖南 苏旅

读者 林宁问：我刚下载一个后缀为ISO名称的文件，听说是光盘刻录文件，如何在Nero中刻录？是否可在**ISO文件**中加入其他文件？制作启动光盘时还需不需要插启动软盘？

答：ISO是电脑上常见的光盘镜像格式文件，可通过Nero之类的光盘刻录软件进行刻录，该软件支持ISO/BIN/CUE等镜像文件的刻录。使用方法是在Nero主视窗中选"File（文件）"→"Burn Image（刻录镜像）"即可。如果要在ISO文件中追加其他文件，则需要使用诸如WinISO、ISO Commander之类的软件，它们可直接释放、编辑或转换ISO、BIN、NRG等镜像文件，支持直接创建ISO文件，甚至还可直接创建引导光盘。同时，WinRAR也有读取ISO文件的能力。在给ISO文件增加启动功能时，不一定需要直接使用系统启动软盘。你可先把启动软盘用HDCOPY之类的软盘镜像工具软件制作为IMG文件，然后在Nero刻录软件中选择创建启动光盘，在相关选项中读取IMG文件即可。

湖南 苏旅

读者 雪狼问：昨天把硬盘拆下拿到家里备份数据，**在移动的过程中一不小心硬盘从一米多高的桌子上摔下来，结果通电后再也找不到盘了，**电机猛转！难道数据就这样报销了？还有救么？

答：你的硬盘很可能会因为强大的外力作用导致损坏而不能再使用了。硬盘本身就是属于极为娇贵的存储设备，对正在读写中的硬盘而言更是如此，哪怕是外力的小范围震动都会导致磁头定位错误划坏盘片，更不用提这种落体运动。这么严重的外力破坏，普通方法是无法修复了。如果里面存有极为宝贵的数据，建议送到专门的数据恢复公司进行急救处理，记住送修前千万不要自作主张打

用？如何查看人物的称号？

答：称号系统是针对玩家的行动和表现赋予相应的称号。没有太多的实际意义。在人物道具栏中，全身像的左上角，获得的称号徽章都会以道具形式让玩家查询。全部称号都获得之后会有一个神秘（神奇）的景观出现。

问：在游戏中，我在里蜀山看到了软星的制作人翼君（一个长着翅膀的怪物），请问本次游戏是否与"仙剑三"一样，会出现一个类似的软星制作群的神秘人物聚集地？

答：本次游戏没有该场景，几位制作人都是分散出现在游戏中的。同他们对话可以购买（得到）一些好的装备和物品。

问：我已打到了"盘古之心"迷宫的第2层，为什么总是找不到出口？

答："盘古之心"是一个相当复杂的迷宫，4层之间彼此有着联系，而且有些出口未必是正确的，具体的情况可参看本刊上一期的攻略。至于第2层，是一个只要走错路就要从头来过的迷宫，在迷宫中看到"苦海无涯，回头是岸"的石碑，这就证明走错路了，得赶快回头。若要执拗地继续前进，就会从半空中掉下一个障碍物封住来路，这样只好花功夫绕回起点，再重新走，非常麻烦。

问：我在渝州永安当的废墟里面触发了一个抓鬼的小游戏，但是却不知道怎么玩。怎么办？

答：这个小游戏有一定难度，但也不是非完成不可。一开始玩家要准备一些捉鬼的道具，然后放置在路上，跟鬼捉迷藏时，要让这些道具对鬼产生伤害，鬼的HP被耗光即可取得胜利。另外最主要的敌人是红衣女鬼龙葵，可先布下一个机关密集的区域，然后把她引到该区域就很容易将

开硬盘外壳及进行任意读写操作。

湖南 苏旅

读者 赵新华问：我安装了一个USB接口的ADSL Modem（GLOBESPAN VIRATA CHIPSET），操作系统是Windows 2000。每次拨号上网后连接速度可达6MB，但使用BT下载时，只要下载速度快点，如超过200kB，**就会出现蓝屏显示：THE ERROR STARTS LIKE...IRQL_NOT LESS_THAN_...ndis.sys。**这是怎么回事？怎么解决？

答：Windows操作系统中蓝屏显示"THE ERROR STARTS LIKE...IRQL_NOT LESS_THAN_...ndis.sys"语句，很有可能是硬件方面特别是中断IRQ的问题，可尝试用如下方法解决。

1.检查是否正确安装了所有的新硬件或软件。

2.启动系统硬件测试软件，尤其是内存方面的检查。

3.禁用或卸掉新近安装的硬件（内存、各类板卡、硬盘等）、驱动程序或软件。

4.确保硬件设备驱动程序和系统BIOS都是最新的版本。

5.禁用BIOS内存选项。将诸如Cache Shadow等选项关闭。

同时，你要注意所用的USB接口ADSL Modem是否有问题，因为本身USB 1.1（目前市面上的USB ADSL大多为1.1版本）设备的传输速率不高，大负荷的数据流量（如6MB的接入速率）对这类USB ADSL Modem来说长时间工作极易因不堪重负而出错。

湖南 苏旅

读者 龙二问：最近买到一块二手GeForce MX440显示卡，请问这个卡支持DirectX 9.0么？是不是很多新的游戏不能运行啊？

答：NVIDIA GeForce MX440是2002至2003年较为流行的显示卡系列，遗憾的是，它仅仅支持DirectX 8.0以下版本，对于DirectX 9.0的新特性是不支持的。NVIDIA支持DirectX 9.0标准的显示卡有GeForce FX5200、5600系列等，它们都是较GeForce4 MX440显卡规格更高档次的产品。不支持DirectX 9.0标准并不意味着许多新游戏不能玩，只是使用中效果不佳而已。当然，部分游戏必须要求支持DirectX 9.0标准的显示卡才能顺利运行，但目前真正支持DirectX 9.0的游戏还比较少，那些支持DirectX 9.0的中高端显卡价位又很高，诸如GeForce FX5200之类支持DirectX 9.0的低端显示卡虽然能用，但效果也很一般。因此，如果不是狂热的发烧友，根本没有必要追寻这股高性能显卡升级潮流。如果真是要买个1000多块钱的显示卡只用来玩赛车或动作格斗游戏，我个人认为还不如选择PS2或XBOX等专用游戏机。

湖南 苏旅

读者 郑泽问：最近要买**数码相机**，所以就要选购一款**相机存储卡**，请问对于SD、CF、MS、XD等存储卡而言，哪些的性价比更高一些？能推荐几款吗？

答：首先应该纠正一个问题：一般来说数码相机和相机存储卡是必须对应购买的，买了什么样的数码相机，就必须购买与其匹配的相机存储卡。因此对于SD、CF、MS、SM等存储卡而言，没有什么太多的相互性价比关系，购买时关键还是要看数码相机本身的性能指标和使用特点，而存储卡相互之间的性能差距是次要的。SD卡多用于松下、美能达的一些新款相机中，而CF卡则是一直以来的传统存储设备，多用于柯达、佳能、尼康等机器中。MS记忆棒则是索尼的特色，广泛用于索尼的各款相机中。XD卡则多被富士、奥林巴斯等厂商的相机采用。因此通过选购不同厂商的产品，大概可估计出所用存储卡的规格。

湖南 苏旅

她的HP耗光，千万不要用自己的身体去跟鬼碰撞，那是完全没有用的！

问：在"问情篇"中，五灵珠究竟有什么作用？能全部找到吗？

答：在"问情篇"中，仍然是可找齐五灵珠的，不过除了土、风属性的灵珠可随着主线剧情拿到之外，其余的灵珠只能通过支线任务去找。土灵珠仍然担负了脱出迷宫的重要功能，其他的灵珠除了可拿来装备外，还可在战斗中使用，一次可给敌人造成2000点HP以上的伤害，不过使用次数是有限的，在重要的战斗中再使用吧（至于打屠肆这样的必败战斗，就不要拿出来浪费了）！可见，在"问情篇"中的五灵珠，早已没有上一代中的风光了。

问：本次游戏中的几位主人公分别对应的属性是什么？在游戏中如何更换带队的人物？

答：五位主人公分别对应的属性是南宫煌（火）、温慧（水）、王蓬絮（风）、星璇（土）、雷元戈（雷）。宝箱对应的属性为蓝色宝箱（水）、红色宝箱（火）、紫色宝箱（雷）、绿色宝箱（风）、黄色宝箱（土），开宝箱除了与人物属性有关外，还和运气有关，但如果人物属性被宝箱属性所克时，宝箱就很难打开。游戏中的机关也是如此，根据五灵相克关系的不同，所获取的经验值也不同。在游戏中更换人物带队的按键是TAB。

问：在战斗中，人物的精、神都可以通过药品或法术来恢复，气如何才能恢复呢？因为使用"技"的时候，气的值低就不可能使用了。

答：正如你所说，精、神可以通过道具、住宿、仙术来恢复，气则是在战斗中受到攻击时才会增加。



2004年大众软件·晶合后院

足球挑战赛硝烟散尽

■解说员 李大嘴
摄影：风行水 龙猫

夏天到了，天气热了。小朋友们排着队到球场去，一会儿排成"大"字，一会儿排成"软"字，一会儿排成"后"字，一会儿排成"院"字……（群众蜂拥上来，把主持人李大嘴从转播间扔到球场上："不好好解说比赛，你瞎掰什么劲啊！"）



上场队员名单：



▲ 大软队

领队：黑暗
队长：小虫
队员：King，Say，答笛，龙猫，刘龙，徐斌，翟宁，郭强，苍茫，冰河，志云，朱亮，杰迪，郭罡，夏霖，中崎峻，ACJ，司马平安

▼ 皇家晶合队

领队：leexp
队长：BULL
守门员：六弦高音
后卫：玩火少年，ryaohu，BULL，桑德罗
中场：欧文使者，小刺猬，漂亮小鹰（第一场），九戈龙（第二场）泪
前锋：leexp，梅幽冥，ATPX

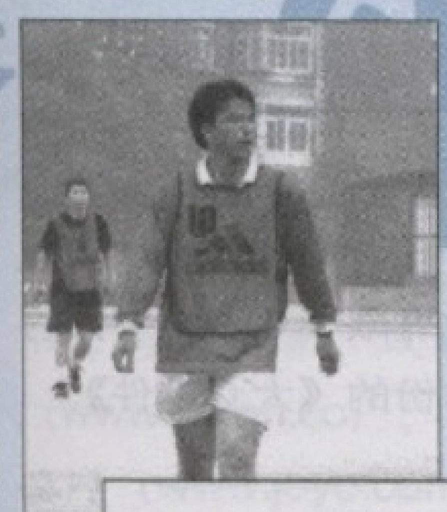




◀ 国际晶合队

领队：小眼镜熊
队长：小品冠
守门员：漂亮小鹰
后卫：落地探花，安琪，龙骑将W，疯魔小次郎
中场：概念车，红豆君，小品冠，口水网
前锋：妖狐藏马

比赛预告



观众朋友们，大家下午好。在2004年亚洲杯决赛将于今晚20时开场之前，北京最大的“北京市立八个人体育场”提前迎来了一年一度的足球盛会“大众软件读编友谊赛”。由于“大软抹你黑队”在以往的连续两届比赛中均以点球方式险胜“皇家晶合后院队”，众多后院居民心有不甘，早就跃跃欲试要取得胜利。

根据国际现行赛制，三队将以三个半场比赛、单淘汰对决的方式决出最后的冠军。积分标准为胜负积分关系→净胜球→进球数依次递推。



上图：大软联队队长小虫。
下图：这哥仨要做大软队的主力。

让我们把焦点集中到本次比赛的对战三方。晶合后院竞技队兵强马壮，这个队伍的特点是……哦，不让说是吧，好，跳过。这支队伍的核心球员是……是来自北京的“全部”，他的特点是……什么？全能？

大软抹你黑队由黑暗大人作为领队。由于担心整体上不够有威慑力，黑暗特地花了一年时间保持自己“身高八尺，腰围也是八尺”的体型。核心球员有后卫线上的杰迪，他本来是一名骑士，因为前两届比赛涉嫌用超能力“原力”操纵比赛结果，于是被组委员没收了标准配置“光剑”；中场有小虫，为了尽可能地使自己融入球队，他在天顶星人的能量转换舱里以RAR格式压缩了自己方圆10公里的身形；还有春三十娘，哦，对了，介绍一下，因为要参加男子项目的比赛，2年前她专程前往泰国做了手术，并且一直坚持注射雄性荷尔蒙至今，真是身残志坚的好榜样；前锋线上的箭头人物由大软名记司马平安充当，他早年是干文书的，因为中国足球事业的蓬勃发展，使他义无返顾地丢弃了心爱的笔，投身到轰轰烈烈的“拼脚运动”中来，顺便提一句，他的百米速度比嗑了药的本·约翰逊还要快1.8秒……

赛场传真

晶合队三年终尝夙愿　循环赛三局大软落败

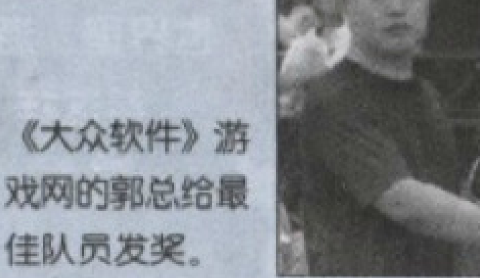
■战地记者真·炸酱面创始人红豆君无双，leexp

2004年8月7日下午6点10分，第三届晶合杯大众软件VS晶合后院足球对抗赛圆满结束，相比接下来的亚洲杯，本次比赛的公平公正友谊团结受到世界足联的好评，3支参赛球队均被授予公平竞赛奖——李宁背包一个~

在这3场比赛中，首先出场的皇家晶合后院队分别以2：1和1：0战胜大软队和国际晶合后院队，取得了最终胜利。在争夺第二名的比赛中，国际晶合后院队以2：1战胜大软队，赢得亚军。

晶合后院在小眼镜熊的得当组织下，参赛队员两次到北京7中训练，队员之间互相熟悉，彼此信任，加强了一定要战胜宿敌大软队的决心。由于参赛人数较多，为保证队员出场机会，晶合后院足球队一分为二，组成了以BULL和小品冠为队长的皇家晶合队和国际晶合队。比赛也改为循环赛，靠积分分胜负。两支后院球队士气高昂，并且商定做球把大软干掉，结果以内部火拼谁拿冠军而不了了之……概念车说了，Walker走了时我没想别的，就是想今年比赛不是他守门了，爽……





《大众软件》游戏网的郭总给最佳队员发奖。

最佳进攻队员：概念车

评价：靠个人技术打入两球，帮助国际晶合后院队战胜大软队立下了头功，为本次比赛的最佳射手。

最佳防守队员：六弦高音

评价：两场比赛均有稳定的发挥，且在不同位置很好完成了任务，尤其第二场开场的两个单刀球扑救堪称经典。

进球情况



大软队

第一场23分钟左右，玩火少年禁区内玩火（自焚？），手球……被帅帅的裁判出示了本场比赛第一张黄牌，大软队长小虫亲自操刀命中，点球球门左下角，角度刁，力量大。

司马平安在第二场中段利用速度优势小角度破门。

皇家晶合队

第一场10钟左右，l欧文使者前场抢断，带球切入禁区，横传leexp，打空门得手。第一场15分钟左右，leexp带球入禁区，横传ATPX，ATPX接球抽射，打远角入死角。

第2场，艺术~过程略……欧文使者打入唯一入球。

国际晶合队

第三场，概念车两次利用个人技术，突破射门得分。



“专栏评述”重新解读了中关村——这个曾是中国科技前沿的圣地，现在不过是一个电子市场。理想与现实之间的巨大差距原因何在？这难道就是市场经济规律发展的必然结果？

中国的网游产业正在蓬勃地发展，电视是目前的主流媒体。两者的强强联合势必会带来网游一轮新的发展。可广电总局为什么要在它羽翼未丰之时进行全面封杀？我们是否应该换个态度来看待游戏？

木秀于林，风必摧之。上天夺走了又一个天才的生命。但我相信当我们使用DreamNES的时候，我们不会忘记李可文，不会忘记他的坚强和执着。因为他，我们才能体验到这样纯粹的快乐。

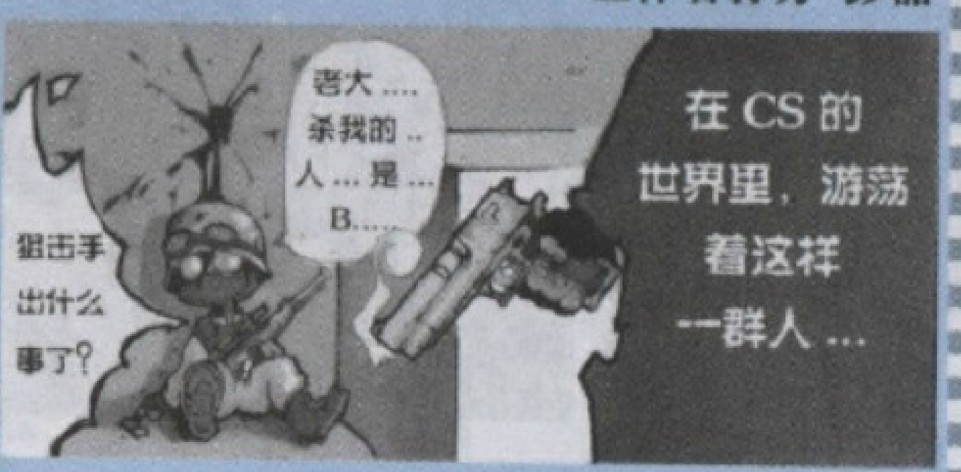
■快评手 追风道

请你快评：针对17期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

AMD－速龙64杯

《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛

■作者孙芳 彭磊









创意无限、秀出自我

金河田 “金河田杯”机箱设计大赛

铸造辉煌 永创更高

比赛时间：2004年8月25日～10月10日

由《大众软件》、《大众硬件》杂志与金河田实业有限公司联合举办的“金河田杯”机箱设计大赛开始了。获奖名单将在11月份的《大众软件》、《大众硬件》杂志及大软、大硬官方网站上公布。

机箱设计主题：“金河田杯”机箱设计的主题包括3个部分：外观、功能、结构。设计者可以围绕机箱的这3个主要要素，突出对其中一两个方面的革新，并提供设计图纸和文字说明。设计作品力求体现“新颖的创意、时尚的感觉、丰富的功能、人性化的设计”。

参赛作品要求：参赛者可采用Photoshop、Illustrator或CorelDRAW等平面设计软件来绘制和设计作品，最终提供统一的JPEG或AI格式图片，JPEG图片文件尺寸不得小于800×600像素（参赛者请自行保留设计作品原件，以备将来可能索用）及相应的TXT文档说明文字，参赛者同时在TXT文档里提供自己的姓名、性别、年龄、职业、家庭住址、身份证号、联系电话、E-mail邮箱等信息。参赛者请将图片及TXT文档发往本次活动专门邮箱：**jixiang@popsoft.com.cn或jixiang@pophard.com.cn**。

评选要点：本次“金河田杯”机箱设计大赛所有参赛作品将由《大众软件》、《大众硬件》评测编辑及多家专业机箱设计、制造厂商技术人员共同参与评定，美观、创意、功能、人性化设计及成本考量都将成为评定中的标准，获奖作品将在随后的杂志中撰文点评分析。

奖项设定：

一等奖1名奖品为金河田公司提供的价值4999元的联想家悦E2000A品牌整机一台；

二等奖3名奖品为百盛创威提供的价值700元的百盛多媒体机箱和航嘉电源；

三等奖3名奖品为百盛创威提供的价值500元的百盛机箱和航嘉电源；

纪念奖20名奖品为青瓦公司提供的价值300元的机箱。

百盛 Huntkey航嘉



说明：

1.参选作品的所有权归金河田公司和大众软件杂志社共同所有。

2.如发现抄袭作品将立即取消其参赛资格。

3.本次活动最终解释权归《大众软件》、《大众硬件》及金河田公司所有，如最终奖项与细则不符，以实际为准。

4.本次活动得到金河田实业有限公司、百盛创威科技有限公司、青瓦机箱制造有限公司大力支持，在此表示感谢。

5.本期插页上印刷的网址有误，应为www.goldenfield.com.cn

在第13期的“在线争锋”《不谈虚拟，我们看实际——魔力宝贝周边篇》刊出后，读者们回答问题的来信几乎将红袖JJ的信箱塞爆了。可是跟以往一样，许多读者朋友高高兴兴地写上答案之后，就直接“此致敬礼”了。所以后果仍旧是严重的，在这里再次提醒大家，如果要得到我们提供的奖品，就一定要在信中注明自己的真实姓名、通讯地址和邮政编码哦。

获奖者

徐彬 单凯 邢海龙 曹玲玲 许丽平 孙军 宋倩 胡冬 史晓华 路思默
陈正 潘威 李争艳 王再兴 张淑芬 田雪 许敬 王平 李一伟 钟秀花
邹涛 常红 刘大柱 孙慧敏 东方豪

林晓：最近，不少朋友来信来电询问我，《命运注定的空间——大众软件之“游戏剧场”精粹》这本书的消息。本书由北京世纪文景文化传播有限公司出版，定价24元。虽然价格高了一点，但全书一共有386页，还有不错的插图，拿在手里是厚厚的一本，应该算得上是物有所值吧。

世纪文景的发行部门电话是021－53594508转发行中心，有需要邮购的朋友直接打这个电话就可以了。全国各大书店均有销售。或者，大家也可以在网上订购，易文网（www.ewen.cc）、当当网（www.dangdang.com）以及卓越网（www.joyo.com）都可以订购到这本书。

上期内容简介

胡八的甩枪绝技让方术明钦佩，要练出这样一身功夫来可不容易。但更令方术明惊奇的，并非仅仅是胡八的CS技术，而是他平淡低调的生活态度。在夜市的大排档，方术明见到了传说中的超强战队Summer Rain，但这些曾经风云一时的人物，今日却是饭馆的厨师、服务生……

这是一个发生在CS 1.1～1.3时代的故事
也是一个为大多数CS玩家所撰写的故事。



追逐黎明（四）

■广西 苍茫

几多心中创伤

时间流逝得飞快，红发青年等5人的桌上已经杯干盘尽，他们丝毫没有要离开的意思。此时夜已深，食客渐渐稀少。胡八歪戴厨师帽，扎着围裙，满身的火油气和烟灰，打着呵欠走出来，一看见红发青年等人，满脸的疲倦立刻被淡然所代替。大佬饼仿佛没事人一般，招呼胡八和刀仔，说：“阿八，刀仔，过来过来，天狗他们都来了，还有那天的那个小兄弟。”

红发青年看见胡八出来，眼中一亮，连忙离座走上前来，说道：“胡八大佬，你好。你们今天晚上有空没？”

胡八显然涵养很好，他一面和大佬饼、刀仔走到天狗3人所在的桌旁坐下，一面招呼红发青年说：“罗斌，来来来，坐坐。”

罗斌显然受宠若惊，在方术明身边坐下，然后问：“大佬，你们今天晚上有空吗？能不能打比赛呢？”

胡八喝了口可乐，说：“你也不是不知道，我们现在已经不是完整的战队了啊，人手不齐怎么比赛呢？再加上我们已经很久没有打比赛了，算了吧。”

罗斌看了看在座的人，对胡八说：“人齐啊，这里不是有6个人么？”大佬饼摇摇头，说道：“罗斌，看来你也是不知道Summer Rain的情况。原来的主力已经散了，现在的人手残缺不齐，不能单凭坐在这里的人数就认为主力都在啊。以前的队员现在没剩几个，实在不能打了。你们该训练就去训练吧，不要再提比赛的事情了……”

罗斌身后一个戴着眼镜的青年人阴阳怪气地发话了：“大佬饼，斌哥天天晚上来这里好言好语，是给足了你面子。你不要敬酒不吃吃罚酒……”此言一出，方术明等人都是一愣。

刀仔站起来，冲着他怒喝：“收声（住嘴）！边（哪里）轮到你讲野（说话）啊！”外厅尚没有走的几个客人听到他的话音，纷纷朝这边看来。

眼镜仍然继续说话，完全没有理会刀仔的神态。“有本事呢，就战场上见，在这里骂我有什么用？”

大佬饼嘴角抽动了好几下，对刀仔说：“克制点，别理他，不要惹事。”

胡八叹了口气，对罗斌说：“咳，要是九百在，你的兄弟可要遭殃了……”

罗斌自知队友失态，讪笑着说：“呵呵，是我们不好。不过大佬，我是绝对不会放弃的，我们明天晚上再来。今天不好意思了。”起身对其他人说：“走吧，回去训练。”5个人于是结了账，先后离开。

Silent队员走了之后，天狗摇摇头，对大佬饼说：“饼哥，你也算大量了，他这么嚣张，你都容得他。”

大佬饼淡淡一笑，举杯猛喝了一口啤酒。“阿狗，不是我说你，你以为我们还是当年的Summer Rain？九百蹲了监狱，你、阿八、刀仔和我都挂枪了。人人都有难念的经，还这么好勇斗狠干什么？”

天狗一仰脖，也猛喝了一口酒，说：“话是这么讲没错，但看见他们那么嚣张，天天都来纠缠，就是石头人都有受不了的时候啊……”

胡八一边吃菜一边说道："他们也算诚心了，你没见罗斌总是客客气气的，只是他那帮兄弟素质不高而已。要不是人手不够，我们又都有言在先，我肯定会心软……"他的话马上被大佬饼打断了。

"阿八，你真是想得太简单。你以为只打一场比赛，他们就会罢休？我们要是赢了，后面的比赛搞不好会无休无止，直到我们打输为止。Silent的心思，我还不清楚？打赢了Summer Rain是什么样的影响，你不懂？你以为我们现在赢他们很容易吗？没有了九百，整个队伍都不成型，更不要提其他的了。好了，散伙吧，明天还要上班呢，你的这位小徒弟也要回去休息的。"

回家时方术明问阿星："天狗原来也是Summer Rain的主力吗？"阿星摇摇头，表示不是很清楚。"我到海蔷薇的时候，他已经是那里的高管了。我们整天除了忙技术，就是下班后固定来大佬饼这里消夜聊天。他们以前的事情，我没怎么听过。不过有一点可以确定，那就是我来了以后，没有见天狗摸过CS，他最多是录像和建服务器而已。"这样的谈话注定不会有什么眉目，方术明带着满肚子的好奇回了家。

走在通向家门口的楼梯上，方术明一直在思考。他很想知道胡八的队友九百是因为什么事情进监狱的，想知道为什么Summer Rain就这样无声无息地解散了。潜意识里他也在鼓励自己，要苦练CS战术，或许有那么一天，自己能够顶替九百的位置——当然，他做梦也没有想过会有这一天。不管怎么说，有信念总比没信念要好。

到开学之前，方术明每天苦练甩枪技术；晚上只要天狗等人下班，他就会和他们一起去"一帆天地"消夜。慢慢地，他的勤奋有了成效，每天1000个机器人的训练量使他开始熟练掌握了甩枪诀窍。最让他吃惊的是自己的鼠标移动度越来越低，以致调到自己都不能想象的1.2——他在不会甩枪之前，移动度从来都是5。天狗、胡八在空闲时间里也不时指点他应该掌握的基本要领。开学前一天，当在de_aztec的桥头堡一枪同时打死3个敌人的时候，方术明知道，自己的甩枪技终于练成了。他进入了很久没有进的公众服务器。众多普通玩家看到"F16"加入服务器的显示信息，无不头皮发麻。

40分钟下来，方术明的成绩是66：7，于是退出了游戏。现在乱战对他已经没有了吸引力，当自己练就甩枪后，在公众服务器里的感觉立刻迥然不同。他开始明白了胡八等人为什么极少甚至从不打乱战的原因——在这里已不能获得任何的挑战和成就感。

当天晚上，方术明和天狗等人在"一帆天地"消夜。胡八照例是0点以后下班，而大佬饼却没有出现。在以冷淡打发了罗斌在内的Silent战队后，一帮人开始闲聊。方术明高兴地告诉胡八，自己已经能熟练运用甩枪技了。胡八望了天狗一眼道："两个月不到喔，好快，甚至比九百还要快。"

天狗说："他也算勤奋了，天赋和领悟力还在九百之上。看来九百后继有人，哈哈。"

方术明问："胡八大哥，九百比你还要强吗？"胡八出了一下神，说道："九百是我们队里面第一个学会甩枪的人。是他教我甩枪的，他自己则改练了突击步枪。我是队里的狙击手，如果我被打死，那么九百就会充当第二狙击手。"

阿星和方术明都大惑不解："AWP已经是CS里面最厉害的枪了啊，九百为什么要改练突击步枪呢？"

天狗说："那是你没有见过AK-47一枪爆头的威力。AK在CS里面，是唯一一杆能够一枪爆头的突击步枪。用好AWP不算什么，狙击枪威力大，加上有狙击镜放大目标，所以上手相对简单，但用好AK就不那么容易了。小方现在的水平可以说超越了很多玩家，但经验不足，在我、九百、刀仔和大佬饼的AK面前，还是行不通的。特别是九百，他一对一能和胡八打个四六开的胜率。"

AK对AWP有四成胜算！阿星和方术明都呆住了。"这不是开玩笑吧？"阿星说。

刀仔摇摇头："绝对不是。九百的厉害，你们根本没有想象的余地。你们可以向天狗要以前我们比赛的demo看看，就清楚了。"

AK胜过AWP，这是怎样的一种水平呢？而且在方术明看来，胡八的AWP有如神技，竟然不能全面压倒九百的突击步枪。看来九百实在是一个可怕的人。

方术明问道："胡八大哥，现在要单纯论AWP的个人技术，你有没有见过能和你并驾齐驱，或者说比你还强的人呢？要不，就个人素质论，有没有和Summer Rain的队员相提并论的人物？"

胡八停下筷子，眼里透出敬佩的神色，回答说："有。AWP技术上，有两个人可以和我一较高下。一个是广西的'FouR HundreD'，我认为他是广西最好的狙击手，在准和稳方面都比我要强，而且他曾经在比赛中两次狙死九百。另外一个是上海的'TR'，他的位置感好到了极点，在aztec对战时，只要他先卡住位置，我和他对狙的胜率基本是各占5成。"

天狗也说："除开这两个狙击手，还有好几个人实力和我们不相上下。比如浙江的'大牛蛙'、江苏的'13张达达'，他们的半开镜步枪AUG在中国是头一份，所在的'Gamelife'战队只输我们1分。还有'无常雨'、'香猪盘'，沙漠鹰那是奇准……"

"发工资了！"大佬饼双手抱着一个大信封，甫一走进店门就扯开了嗓子。刀仔和胡八立刻笑逐颜开地叫起来："大佬饼万岁！"

方术明他们看着大佬饼从信封里拿出工资，分给胡八等人。胡八的工资是2000元。他先从裤袋里拿出3个小信封，把工资分成均等的4份。其中3份分别装进小信封里，剩下的500元放进了自己的衬衫口袋，然后想了想，又从放进口袋里的钱里抽出一张，放进其中一个信封。那3个信封的边角磨损得很厉害，上面沾满了污渍，已不再是原来的纯白色。方术明想知道胡八为什么要这样做，但又不好开口问。

大佬饼又说："中秋我们去探监，看看九百吧。买点禾香烧鸭过去，他最喜欢吃这个了。"天狗也说："我去

顺德找熟人买上好的禾花雀，九百也喜欢吃。那家伙是个大饭量，在里面搞不好现在已经饿得皮包骨了。”

刀仔低低地叹息一声：“唉，要不是为了他老婆，他哪至于沦落到现在这个地步……”胡八说：“这事再也别提……让他安心坐牢，等出来再说吧。若表现不好，哪还会减刑？”

方术明小声开口：“大哥……”

大佬饼打量着方术明，眼睛滴溜溜在他脸上直打转，瞧得方术明很不好意思。过了一会，他说：“你想知道什么?”

方术明期期艾艾了一阵子，才说：“我又（也）要和你们去探（探望）九百……”

“不止这点心思吧？还想知道什么？”大佬饼掐灭了手上的烟头，拿起碗喝了口汤。方术明摇头表示不再想知道什么，心里却暗自嘀咕：“大佬饼好利的眼神，Summer Rain的人果然不是等闲之辈。”

大佬饼又说：“其实你不说呢，我也看得出来。从刚才胡八拿工资时你注意他的眼神到现在，我一直都在留意你，你还是有心事。有什么话不妨说出来，我们都老蔗（老东西）了，你那点心思，瞒不过去的。”

方术明知道再也躲不过去了，于是硬着头皮说：“我不知道胡八大哥为什么要这样分配他的工资……所以很好奇；还有，不知道九百为什么蹲监狱……”

“胡八是不愿意说的，我来替他说吧。”天狗抢先开口，“现在在这里的都不是外人，懂得胡八和九百的经历，对你们也有好处。胡八的经历也没有什么，他父母很早就离婚了，现在他和外婆一起住。之所以把工资分出3份，是每个月分别给爸爸、妈妈和外婆的赡养费。以前Summer Rain还是专门战队的时候，他外婆每天晚上都熬汤给我们送来。胡八是个孝顺人，九百蹲监狱以后他就决定不再打了，好好做工挣钱赡养家人。”

“至于九百……”天狗咽了口茶，声音越发低沉。“九百一年前识得（认识）了个女仔（女孩子）。她人漂亮，还是在校学生，性格又好，九百对她感情很深。但那女仔不争气，结交一些不三不四的朋友。九百要打CS，没办法约束她，加之九百向来随和，不喜欢对人太多指责。之后个（那）女仔给人骗了，先是在迪厅拍(吃)上丸仔（摇头丸），后来又染上粉（海洛因）瘾。九百为左（了）她食粉的银纸（钱），先是拉上我们和三水几支地下队伍打CS，给那些大户庄家下注买输赢。后来个女仔瘾头越来越大，九百无晒计（无计可施），去做人马仔（喽罗）帮人地（别人，意指毒贩）走粉（贩毒），响（在）湛江比（被）差佬（公安）捉。因为认罪态度好，才得从轻发落判了5年……他一进监狱，Summer Rain成员全都无心再打。加上大佬饼要帮他家里打理餐饮业；胡八要干活，来他店里做了厨师；刀仔也来做了服务生。我早答应了海蔷薇的老板龙二要帮他弄网吧的，就去做了网管。”

阿星和方术明都没说话，Summer Rain的成员面色阴郁，也没再说什么。极度的压抑使方术明的思想大受触动——他从不知道，全国闻名、所向披靡的Summer Rain战队有着辉煌战绩的同时，也夹藏有如此灰暗而且晦涩的苦痛，仿佛身上一块永远不能愈合的伤口，散发着让旁人侧目掩鼻的恶臭。这块伤口伴随着这些人，成为他们人生历程上一个不能磨灭的印记，直到永远。

内心深处，一个声音正在询问方术明自己：“CS打得这么强，究竟有什么用？即使是中国最强战队，仍然不能避免多舛的命运，仍然不知道以后的方向，那么这个中国最强，又有什么意义呢？”

陪伴度过黑暗

2000年9月12日是中秋节。上午10时，方术明向学校请了事假，和大佬饼、胡八、天狗、刀仔一起前去探望服刑的九百。当穿着囚服、黑瘦而又高大的九百于中午12时出现时，只见他咧开一张大嘴，哈哈哈地笑着。看见众人，开口就是惊天动地的问候：“猪头们，排时（近来）过得好吗？”

大佬饼等和九百交好的人看见他这副模样，不禁头大：“这家伙，怎么坐牢了还是这副德行，真搞不懂他是不是在坐牢……”

寒暄后大家坐定，从袋子里拿出食物放在桌子上。九百事前得知他们会拿着食物来，早饿了一上午，当下不由得眼前一亮：“哇！禾香烧鸭！仲（还）有禾花雀……你班契弟（这帮家伙）够义气！来，一起食（吃）啊，好久没有一起吃饭了，米饭带够没有啊？”

大佬饼说：“怎么会不带够？你个饭桶。早就知道你能吃的啦！来来，开斋！”

胡八边给九百盛饭边问：“怎么样啊？在里面习惯吗？”

九百嬉皮笑脸地说：“丢，有什么不习惯的？就是没有CS打而已。对了，还有条件读书，我可以参加成人高考呢！嗯，这烧鸭不错，我先尝尝鲜！”

天狗有点惊讶：“哦？你还能一面看书？有志气。看来一年改造没有白费。打算什么时候考？”

九百从牙缝里艰难地挤出几个字：“明年啊……有老师帮我补习。我基础差，所以至少要明年才能参加，而且成数不是很大……要考上要比好多心机（下很多功夫）……其实读书不比练CS轻松多少啊，英语太差，每天读背都很辛苦……其他就好说了，特别是语文、政治，死记的东西我来得比谁都快。”

胡八有些羡慕地说：“你真是好。我都好想无牵无挂读书啊，现在半工半读更辛苦……早知道监狱有书读，我也犯个案子，进来蹲上两三年，轻松考得本科再出去。”一帮人希奇古怪的对话，听得旁边监管的几名狱警面面相觑，啼笑皆非。

九百快手快脚吃完了第一碗，直叫：“装饭装饭！”方术明连忙停下筷子说：“九百哥，我帮你添饭。”九百这时才注意到他，看了好几眼，问大佬饼：“阿饼，怎么不介绍下，他好面生喔，是……”（未完待续）



橙色势力扩张版图

如果将品牌比作人，那如今中国电信市场上的绝大多数业务品牌似乎还都停留在上个世纪八十年代初——衣着式样划一、色彩单调，个个板着脸不苟言笑，以至乍看上去难分彼此。但是提起“动感地带”，大家都会想到那冲劲十足又带着点任性、叛逆的年轻人形象。作为中国移动通信推出的第一个客户品牌，“动感地带”这股与众不同的“橙色势力”显得格外抢眼。

橙色势力迅速崛起

“动感地带”的迅速崛起是这两年国内电信市场上最受关注的事件之一。众所周知，“动感地带”的目标客户是15到25岁，追求流行、时尚的年轻人，他们追求独立，崇尚个性，思维活跃，关心娱乐，有强烈的品牌意识。为此“动感地带”不仅在业务、资费上为这些客户量身打造，还整合吃穿玩用等方方面面的时尚生活资源举办了系列与目标客户理念、兴趣相吻合的活动。如请外形、气质具有代表性的周杰伦做形象代言人；推出多款定制手机；在全国开展“寻找M-ZONE人”活动等。

更重要的是，“动感地带”正在年轻人中间确立一种主流生活方式的概念。通过这些切实可感、新鲜刺激的时尚活动，“动感地带”传达给年轻人的信息是：在“我的地盘”上做“M-ZONE人”，这与年轻人渴望表达个性、释放感情的内心感受产生共鸣，从而给客户带来额外的情感满足。

扩张势头初露锋芒

与时尚年轻人的庞大基数及“动感地带”对他们产生的影响相比，橙色势力目前的地盘还大有发展潜力。目前一轮“动感地带”的广告将这一扩张战略表露无遗。事实证明，“动感地带”正成为年轻人追捧的时尚品牌。

“动感地带”迎合了年轻人的感受，使得其影响力由单一的移动通信领域向年轻人的生活、文化甚至思想方面全面渗透。现实生活中，打电话只为了听彩铃，随时随地发短信、彩信，在“动感地带”联盟伙伴那里消费、休闲并享受特权，参加“动感地带”的各种时尚赛事和活动，将“动感地带”广告中的对白挂在嘴边……“动感地带”倡导的独特文化正影响越来越多的年轻人。

幕后导演将好戏进行到底

与国内的大部分电信品牌定位模糊不明不同，“动感地带”问世时就有完整、成熟的产品理念和宣传策略，特别是品牌策略上，品牌名称、品牌个性、品牌语言、品牌主张，都准确又直接地表达着年轻人的内心感受。眼下橙色势力扩张版图的大戏同样进行得有条不紊：新一轮符合年轻人品味、有些酷、有些另类的广告，各种与年轻人喜好、兴趣相结合的时尚推广活动，更多个性化定制手机，都在为这次扩张推波助澜。

目前的电信市场上，各运营商为了在激烈的竞争中占得上风，往往会跟风推出类似的业务或采用价格战的方式，但是效果却不尽如人意。原因在于，独特的品牌文化却很难被克隆，即使冠以相仿名号，提供相近内容和同质化的服务，但缺少内涵和文化的支撑，也只能是无源之水。

电信业务的“科技”色彩不再是唯一的亮点，品牌和文化内涵将成为新的焦点，运营商们面临着新战场、新挑战。橙色在不断蔓延，“我的地盘”将扩张到底。





“虽说是二线的价格，但昂达主板的返修率比某些一线厂商还低。”

——杭州市某资深电脑卖场经理语

如果你想购买品质可靠而又能节省支出的主板或显卡的话，请接着往下读：

最上面那句话是一位资深电脑卖场经理和昂达主板产品经理吴闲聊时发出的感慨。

“昂达主板不是功能最花哨的主板，但我们一直追求的是高度稳定、可靠，这种口碑不是一天两天能够实现的，长期以来昂达一直在坚持这样做。”吴经理说道。

事实也是这样，昂达主板的总体返修率一直维持在低于3%的平均水平，与一线厂商3%~5%的返修率持平或略低一些。

再看看显卡，昂达测试与品质控制部主管陈介绍说：“虽然出厂前都经过系统检验，但每批显卡交给顾客手里之前还要再进行额外的抽检，每1千片抽取80片进行全面测试，有2片不合格的话就整批全部返厂，没有任何一批会例外。”

昂达测试流程的相当完备和严格，有品质、性能、兼容性、环境适应等20多个环节组成，能通过昂达系统测试的显卡或主板都具备广泛的适用性，你可以放心购买。（最近有个例子，某著名显卡芯片厂商新产品上市前，分发工程样品给国内各大显卡厂商测试，从其他的厂商报告结果看，全部是PASS OK，但昂达还是进行了例行的全面测试，结果发现了36处隐藏的BUG，例如在QUAKE3 1027*768*16色模式下有网格等等，这些都是一般玩家难以注意的问题，但是难以逃脱昂达技术人员的法眼，最后芯片厂商根据昂达的技术报告迅速做了修正。）

关于昂达板卡的这类故事还有很多，但有一点请相信，昂达主板和闪电、雷霆系列显卡的品质和可靠性高于业界平均水平，这是一个你可以信赖的品牌。

最关键的是，昂达板卡的售价合理，可以有效节省你不必要的支出，如果你不崇拜名牌，正在寻找实用、稳定又有品质保证的品牌，那这正是适合你的选择。

下面是目前昂达正在热卖的板卡导购信息，相信你可以在里面找到适合自己的型号：

主板篇

AMD K7(Sempron)平台主板：

1.超频狂首选:能将速龙XP2500+稳超到3200+的昂达NK7U主板,售价599元

昂达NK7U主板可以轻松的将速龙2500+稳超到3200+，超频后性能和P4/3.2G平台性能相当，却可以立即节省近2000元！经过昂达工程师测试，XP2500+一般只需加0.05~0.1V CPU电压就可以稳超XP3200+（安全电压1.75V内），连续运行24小时大型测试软件和3D游戏无任何不稳定现象。昂达NK7U的所有超频选项包括AGP/PCI频率锁定，CPU倍频调节，CPU/AGP/内存/南北桥电压，均可在BIOS里设置，超频无需打开机箱。

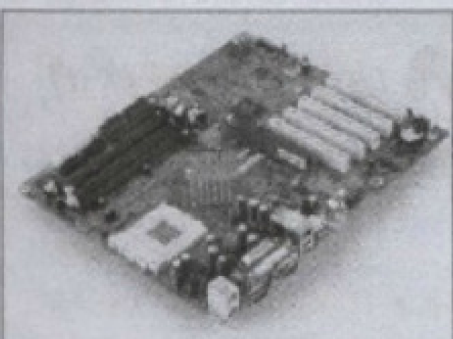


图1：可将XP2500+稳超到3200+的昂达NK7U主板，nForce2 Ultra400芯片组，强稳3相供电设计，集成网卡，6声道AC97声卡，逐兆超频，CPU/AGP电压精确可调，IC控制精密内存/AGP独立供电线路，报价599元

昂达NK7U主板的设计和用料相当不错，绝对是目前一线顶尖水平，小容量滤波电容全部采用贴片铝电容，IC控制精密3相供电电路，独特的“不死鸟”CPU防烧死保护电路，可以在你忘记安装风扇等意外发生的时候瞬间切断电路，此外它还具备超频失败BIOS自动恢复功能，总体超频安全性高。

2.AMD终极K7数码超频主板，支持4*SATA阵列的昂达NK7U Pro,售价749元

昂达NK7U Pro主板是NK7U的加强版，在NK7U的基础上增加支持4个串行硬盘端口的磁盘RAID阵列，支持RAID 0/1/0+1三种模式，在硬盘价格如此低廉的今天，可以轻松的组建强大的硬盘阵列，从而能成倍的提升系统速度和稳定性。NK7U Pro还增加了3个IEEE1394接口，一个S/PDIF同轴数码端口，直接六声道输出端口，是一款功能强大的数码超频主板，而售价只要749元，比起同类数码主板的动辄近千元的售价，这个售价的确是非常超值的。



图2：昂达NK7U Pro数码超频王，nForce2+MCP-T芯片组，集成Silicon Image硬串行硬盘阵列卡，支持RAID 0/1/0+1模式，3个IEEE1394接口，数码同轴端口，IC控制精密稳压供电，超3200+轻而易举，报价749元

Intel P4平台推荐主板：

1.三相供电带网卡的昂达848PN只售499元，还送价值138元的光电键鼠套装

499元这个价位的848P主板品牌是不少，但几乎清一色的采用两相供电设计，和三相供电相比，二相供电线路每相承受的功率大了50%，所以故障率较高，昂达848PN主板则采用三相供电线路，完全支持最新Prescott核心奔腾4、赛扬D处理器，功率富余量大，运行更稳定可靠，此外主板上还集成了价值35元的Rtl8100C硬网卡，还赠送价值138元的光电键盘鼠标套装，用它来搭配赛扬D处理器装机是非常超值的组合。

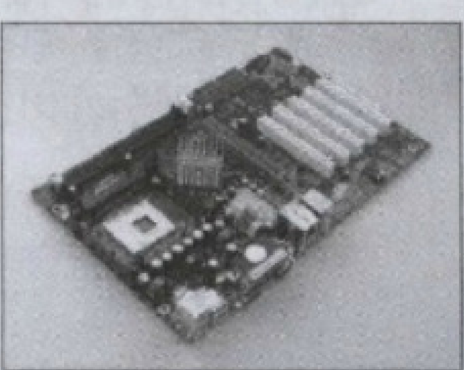


图3：昂达848PN主板，I848P+ICH5芯片组，支持Prescott核心奔腾4、赛扬D处理器，800MHz外频，DDR400内存，SATA串行硬盘，三相供电设计，板载Rtl8100C硬网卡，报价599元，还送价值138元的光电键鼠套装

显卡篇

nVIDIA核心闪电系列推荐显卡：

1.忘记MX440-8X吧!支持DX9的闪电7520显卡基于FX5200核心,售价仅399元

闪电7520基于FX5200芯片，支持DX9.0特效，399元的售价只和MX440-8X处同一水平，而在衡量DX9性能的3Dmark03测试中，闪电7520的成绩3倍于MX440-8X显卡，而后者仅是以DX7.0为基础的显卡，现在已非常落伍，已不能适应当今普遍采用DX9技术的新一代游戏的需求，闪电7520显卡还配备高品质滤波电容，黑色优质PCB基板，整体工艺优秀，如果你是一般理性的玩家，又不想花太多的预算装机，那么这款昂达闪电7520显卡是再合适不过的选择。

2.FX5600重现江湖！闪电9560显卡DX9.0性能比FX5700LE还快12%

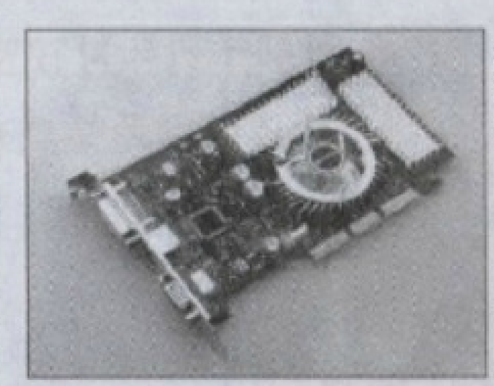


图1：闪电9560显卡，经典FX5600核心，128MB DDR显存，完整支持DX9.0技术，支持AGP8X，集成VGA、DVI和TV-OUT功能，实际运行速度超越FX5700LE，是目前中端市场N卡理想的选择，售价699元

如果你想选一款600元左右的nVIDIA芯片显卡装机，那么这款复出的经典昂达闪电9560是一个不错的选择，闪电9560基于FX5600核心，核心频率高达325MHz，128MB 128Bit显存，完整支持DX9.0，经测试，其3Dmark03的得分比标准版5700LE还要高12%左右，而价格却比便宜近100元，的确是非常超值，这也昂达为了弥补nVIDIA中端市场的空档所作出的努力，因为很多顾客抱怨FX5200显卡DX9性能不够理想，而FX5700LE显卡性价比不高。闪电9560也是目前仅有的正在量产的FX5600标准版显卡，想装机的朋友可要抓紧哦！

3.新鲜！5200Ultra当5200卖，闪电8520 Ultra2显卡升级不升价，只卖499元

好消息！闪电8520Ultra2显卡的核心由原来的FX5200芯片升级为FX5200 Ultra，价格保持原来的499元不变！也就是说你现在只需花FX5200显卡价格就可以买到FX5200 Ultra显卡，这批显卡核心频率比标准版FX5200的250 MHz核心频高了21%，显存频率则到达550MHz，比标准FX5200的400MHz快37%，总体性能比标准版5200快30%。这批显卡采用磁悬浮轴承风扇，使用寿命可达4万小时，更震撼是滤波电容全部是顶级日本红宝石电容，品质非常可靠，还采用了现代2.8NS mBGA封装显存，总的来说这款显卡是500元这个价位上替代FX5200的理想选择。

如果你对本文介绍的产品感兴趣，请即刻与昂达各经销商联系，详情查询或网上购买请浏览www.on-data.com，咨询：020-87636370。

附录：2004暑期部分昂达板卡市场价格(元)

主板	技术规格	价格
昂达KT600N	KT600/网卡/ATX	499
昂达865PEN	i865P/网卡/ATX	649
昂达915PN	i915P/网卡/ATX	899
昂达P4GLM	i845GL/网卡/mATX	449
显卡	**技术规格**	**价格**
闪电8520Ultra2	FX5200Ultra/64MB/128Bit	499
闪电9520	FX5200/128MB/128Bit	599
闪电9570LE	FX5700LE/128MB/128Bit	699
闪电9560	FX5600/128MB/128Bit	699
闪电9680	GF6800/128MB/256Bit	2499
雷霆9955	镭9550/128MB/128Bit	649

下列经销商备有昂达板卡现货供应：

华东地区	常州佳立 0519-6644857	北京恒通瑞达 010-62638518	山西天涯 0351-7225381	哈尔滨浩天 0451-2546553	柳州傲扬 0772-2826880	西北地区
南京合创源 025-3377862	徐州高品 0516-3803892	天津京天 022-23001764	山西亚博 0351-8710522	吉林今天 0432-2491858	厦门恒利来 0592-2222282	西安瑞力 029-5516157
杭州创威 0571-88847874	华中地区	石家庄九域 0311-7029537	大同傲翔 0352-7048270	长春博通 0431-5666819	福州金山 0591-7562023	兰州世纪 0931-8262730
杭州顺普 0571-88217119	武汉翔胜 027-87659343	济南启宏 0531-8597423	郑州一方 0371-3973586	大连华硕 0411-3610930	西南地区	兰州兰丰 0931-8260757
杭州华城 0571-85028491	长沙时运 0731-4112242	济南英信 0531-6461482	唐山明威 0315-2819081	鞍山浩天 0412-2227808	重庆八达 023-68791998	乌市东翔 0991-4554855
宁波[illegible] 0574-87347655	南昌联众 0791-6295942	烟台青胜 0535-6284191	东北地区	华南地区	成都通津 028-85257266	银川先锋 0951-6035942
温州[illegible] 0577-88861276	南昌松金 0791-6273303	烟台恒光 0535-6678456	沈阳天宸 024-23998188	广州泰科 020-87592635	成都骏达 028-85440602	西宁浩海 0971-6110059
苏州联江 0512-65161627	华北地区	青岛众鑫 0532-3826400	沈阳万致通 024-23903936	南宁迪智 0771-5332863	昆明文洁 0871-5149119	
无锡[illegible] 0510-2706721	北京惠创未来 010-62572335	郑州仕普 0371-8209988	沈阳力群 024-83966925	南宁九方 0771-5302551	贵阳三思 0851-5206007	

(排名不分先后)

■你买价值138元的昂达光电键鼠套装，我付钱。兑换券

在9月30号前在昂达代理商处以499元购买昂达848PN主板，凭此券可兑换一套昂达光电键鼠套装，费用由昂达支付(复印有效)。020-87636370

*广告、图片、技术参数、报价请以实物为准，昂达保留本广告最终解释权

广告代码:KOM4081 看广告，赢千元大奖！凭此广告代码登录http://www.on-data.com/reg注册昂达会员，即可参加每月抽奖！另可在网上商城购买昂达板卡时享受10元的折扣，奖品多多，请速行动！

丰富多功能，趣味闪出来——诺基亚 3220

哪款手机最好玩？当然是诺基亚 3220



诺基亚独具创意的**"闪信"**功能。通过预装了特殊软件的随心换妙趣"闪语"彩壳，挥动手机即可在空中闪出文字或图形。你可以选择手机中预置的文字或图形，也可以借助信息和图像编辑器自创"闪信"，想说什么闪什么。

随心换闪光彩罩在来电、收发信息或玩游戏时，闪光彩罩就会随 MIDI 铃声有节奏地红、黄、绿交替变幻。它同时还具有提示功能，当有未接来电（信息）或自我拍照时，它都会自动闪光。



30 万像素相机配合 65536 色真彩屏，细腻呈现出图片的真实色彩。而且诺基亚 3220 还具备 50 秒摄录功能，随时抓住美妙瞬间。

动炫游戏彻底颠覆按键游戏操作模式，通过随心换"闪语"彩壳中内置的加速度传感器，依靠手机的前、后、左、右移动和倾斜完成各种高难动作，加上炫彩灯光，犹如身临其境，新鲜又刺激。

通过 3220 的随心换插片模板，你可以自由创作插片，心情好不好，看手机就知道。

对于发短信多过打电话的你来说，词组**联想输入**功能绝对受你追捧。它会根据词组的使用频率自动记忆，并在你输入时自动联想，让你"多快好省"的编写短信。

如果对方不能及时看到短信怎么办？诺基亚 3220 的**即显信息**功能非常善解人意，只要你在手机中选择发送即显信息，短信内容就会自动显示在对方的手机上。不过，说悄悄话时可要小心哦。

超可爱的小"宠物"—EMO，它是一只动感十足的**变色龙**。你可以发送 EMO 情绪彩信给朋友，用它的动作和声音来表达你的心情，又 FUN 又酷。

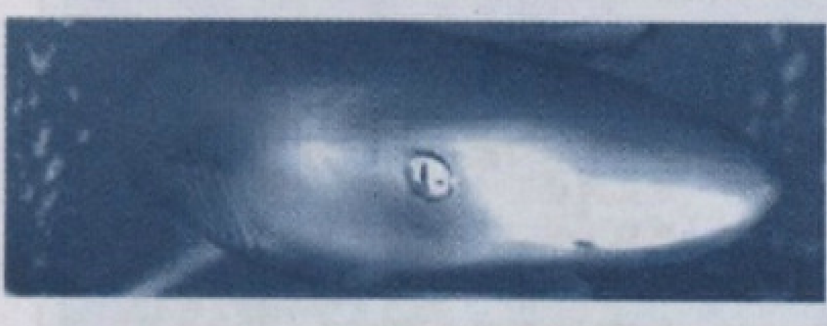


《水中庭园》

介绍及操作攻略

介　绍

说到最受欢迎的Windows屏幕保护程序，你是否会想起自由自在的热带鱼屏保呢？这款屏保正是AQUAZONE系列母公司e-frontier与Microsoft的合作结晶。现AQUAZONE Ⅲ最新作《水中庭园》已经来到中国。

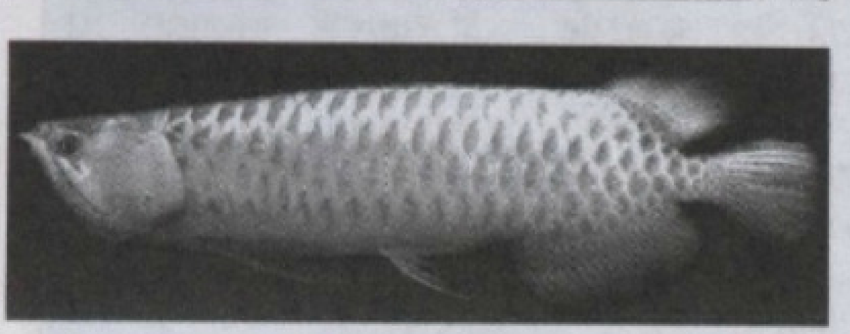




《水中庭园》系列是一款仿真养鱼软件，整个系列现有8款派生套装，分为海水鱼和淡水鱼两大类。去年风靡全球的《海底总动员》中各主要角色的原型你都可在《水中庭园》中找到：可爱勇敢的尼莫原型——小丑鱼，好客、友善的多莉原型——蓝魔鱼，努力改变自我形象，争做大家朋友的布鲁斯原型——鲨鱼等都会一一展现在你面前。

鱼儿全部3D呈现，惟妙惟肖，鱼儿的动作仿真程度高





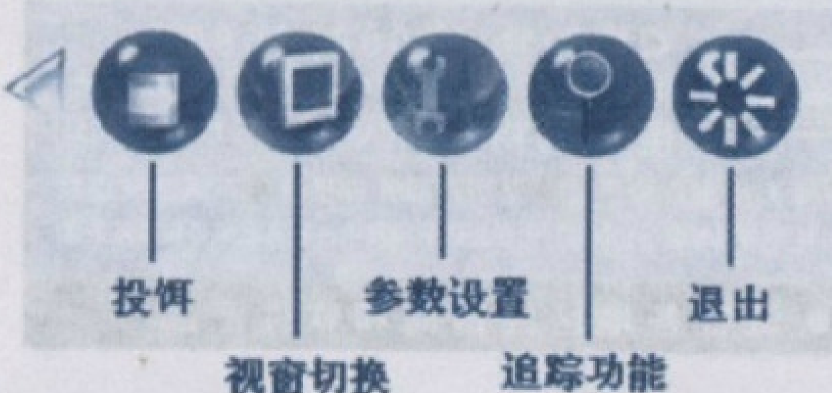
《水中庭园》吸收改进了前作《水族天地》画面不够精致的不足，采用全新设计的Ai技术，为游戏扩展了新的视觉元素，使画面效果有了大幅飞跃，无论各种珍奇的热带鱼还是水缸、海草、珊瑚、沙石，都让人难辨真伪，效果非常的养眼，真实展现养鱼的乐趣，体现人性细腻之处。

追踪效果，近距离跟踪鱼儿的每个动作

《水中庭园》力推的追踪效果，可以让您近距离欣赏鱼儿每个动作，哪怕鱼儿打个喷嚏张个嘴都清清楚楚，仿佛就在鱼儿身边，和鱼儿一起游水追逐。

操作攻略

《水中庭园》的操作简单易懂，一只鼠标完全搞定，即使你是刚刚接触电脑的小玩家，无需外人指导也能立即上手。现在我们就来了解一下《水中庭园》的具体操作吧。



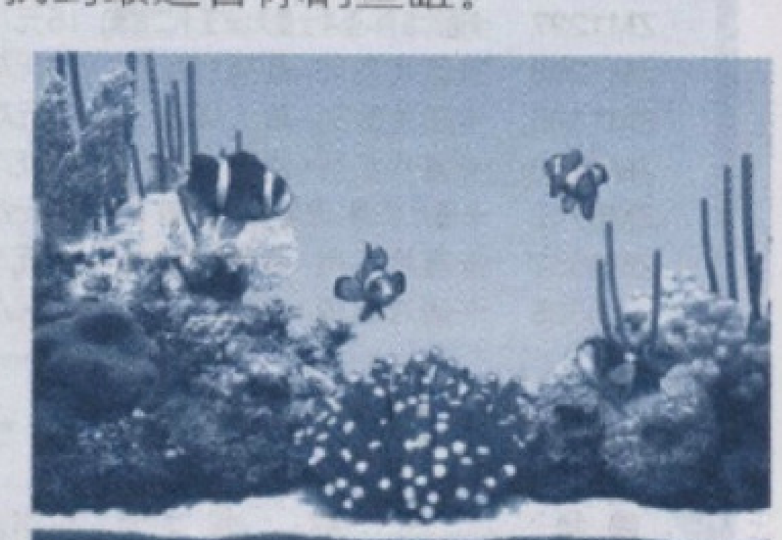
在《水中庭园》的鱼缸区域，只要轻松点击鼠标左键，你会听到"乓"的一声，这算是一次敲击鱼缸的动作。这时，不同的鱼儿会有不同的反应：自以为是的鲨鱼假装没听见；木头木脑的腔棘鱼会对你翻白眼；可爱活泼的小丑鱼立马离开；反应最大的红绿灯鱼会一下子散开，全部游到鱼缸的左上角或右上角。真是千姿百态，惟妙惟肖。



在鱼缸区域点击右键，会出现一个工具栏，头一个是投饵按钮。按动此按钮，鱼饵会均匀地洒在鱼缸上部。在《水中庭园》中，对鱼饵最敏感的算是蓝魔了。可能你会问，那鲨鱼呢？鲨鱼和腔棘鱼的最爱当然是沙丁鱼了。但沙丁鱼也不笨噢，它们总是三五成群地游来游去，一旦鲨鱼发起进攻立即四处逃窜，扰乱鲨鱼的视线。其实只要注意观察，你会在《水中庭园》中学到很多有关海洋和自然规律的知识。

第二个按钮是画面的显示方式切换，有全屏和窗口两种。我个人比较喜爱全屏显示，工作学习间隙，或在播放CD的同时，看着鱼儿自由地畅游，那种感觉真是用语言无法形容的啦，只有爱鱼之人才能体会。

第三个按钮，用来设置鱼缸的各种参数。鱼的数量、种类、鱼缸背景、光线渐变速度、音响音效、显示分辨率等一切都在里面，你一定会找到最适合你的鱼缸。



接下来便要介绍本款软件最杰出的功能：追踪。追踪，简单的解释就是潜水员视角。点击追踪按钮，光标就变成类似放大镜的样子，然后点击想要追踪的鱼即可开始。假如在没有鱼的地方点击，追踪就会中止。

隐藏热键：在《水中庭园》中，还有一个隐藏功能，就是关闭和打开鱼缸灯功能。这个功能没有直接设置在工具栏上，可以通过L键完成操作。

寓教于乐、开拓眼界、掌握知识。学习或工作间隙，打开此款软件，照顾一下喜爱的鱼儿，在轻松的氛围下得到心情的放松、眼睛的放松，让接下来的学习或工作更加有效率。是不是很吸引人呢？一起来感受一下和鱼儿戏水的乐趣吧。

主页： http://www.e-frontier.com.cn/aquazone/AZ3/index.html

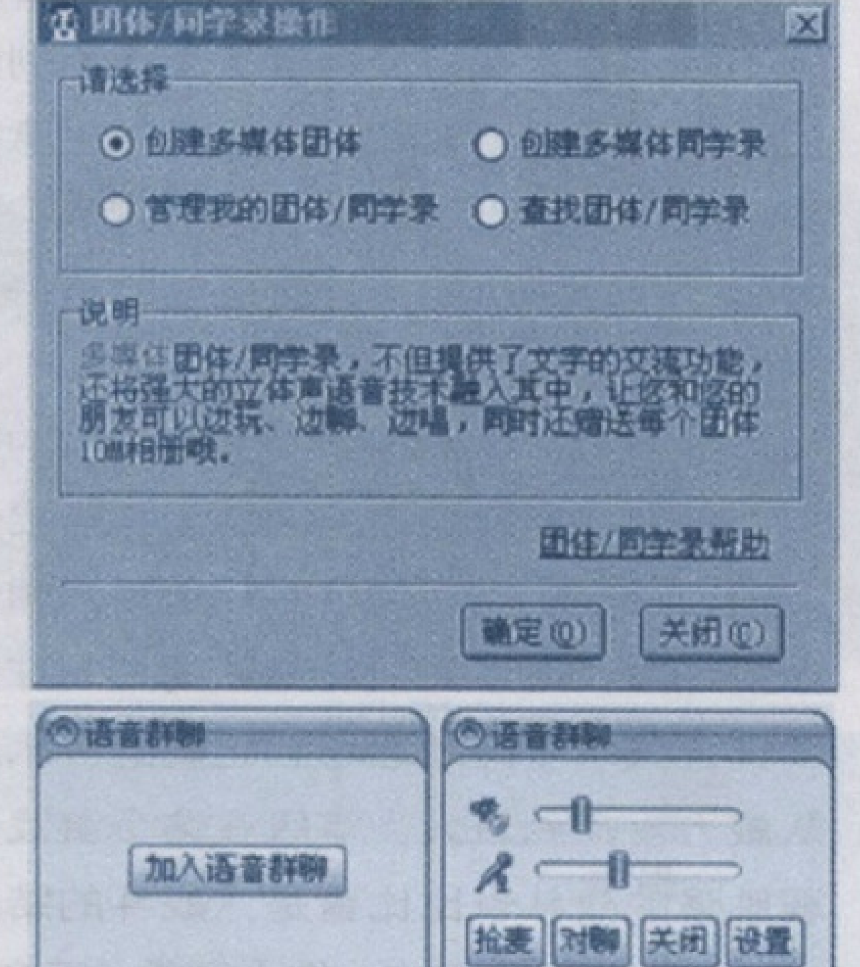
官方网站： http://www.e-frontier.com.cn

UC另类使用技巧

提起朗玛UC，人们想到的往往是它的场景聊天、在线游戏、立体声聊天室等功能，其实这些仅是UC功能的一部分。本老鸟总结数千小时使用UC的经验，为大家奉献出UC使用秘籍N则，与大家共享！

一、音乐共享

大家知道，MSN Messenger的“三度”（Three Degrees）插件具有10人以内音乐共享的功能（musicmix），不过由于“三度”的安装要求很高（必须保证操作系统是Windows XP+SP1，安装Advanced Networking Pack for Windows XP补丁），所以在国内并不流行。其实UC也具备音乐共享功能，并且支持的人数是三度的5倍！达到了最低50人。



首先你需要创建一个UC团体，把需要共享音乐的好友邀请进来，接着打开团体的群聊窗口，点击加入语音群聊按钮打开团体语音功能。

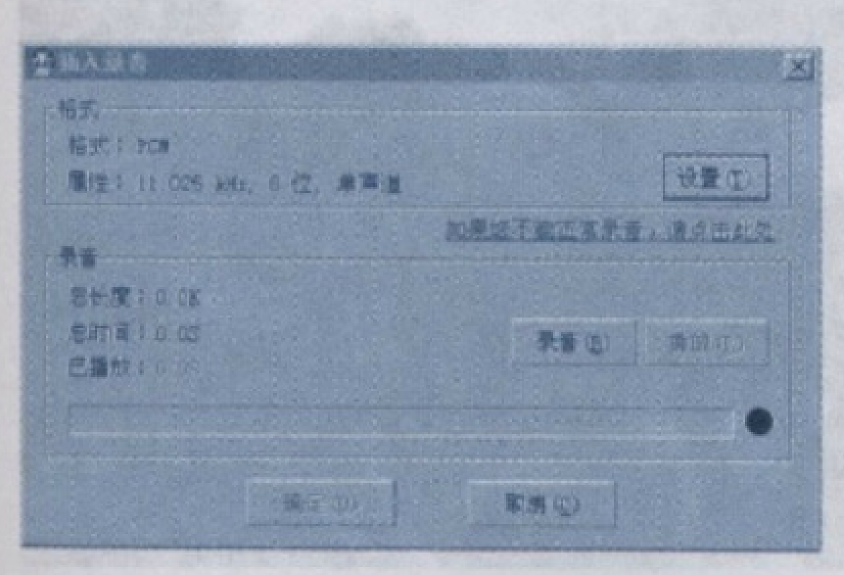
a图 b图 c图

点击图中的“设置”按钮，就会弹出下面图中菜单的一种。a图中选择波形输出混音，b图中选择Stereo Mix，c图中选择Wave Out Mix。

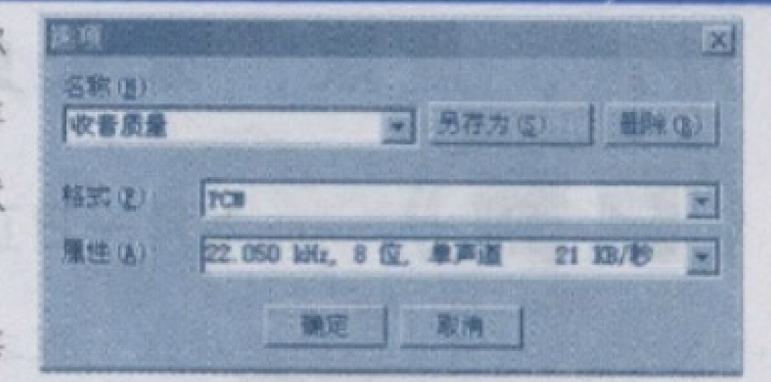
接下来你只需在本地计算机上用播放器播放音乐或歌曲列表，你团体内的好友就会同步听到这些音乐了。由于UC的团体语音功能是立体声的，因此声音质量非常高。

二、网络录音机

现在语音视频聊天已越来越普及了，想要把自己或好友的声音保存起来怎么办？别着急，UC本身就隐藏了这个功能。



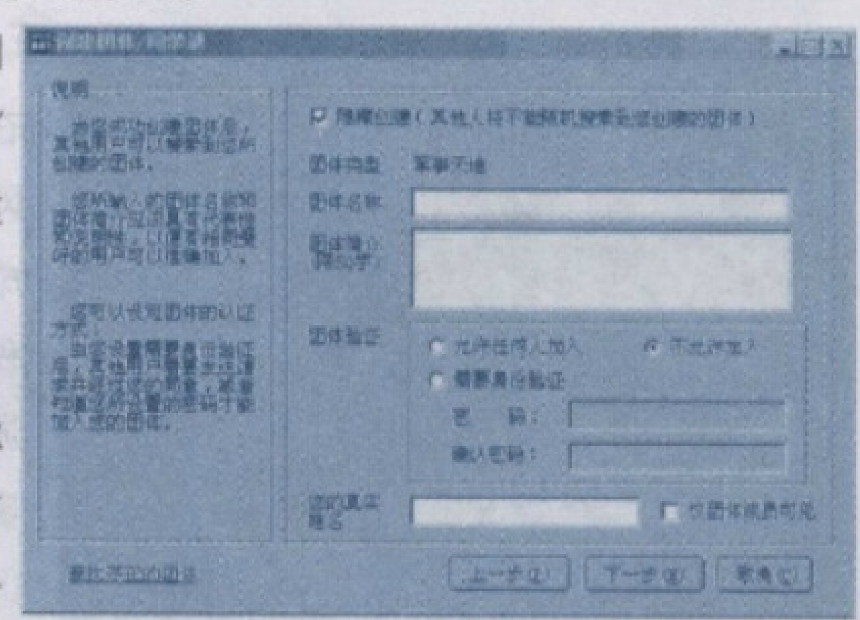
点击UC邮件按钮，启动邮件程序，选择写邮件按钮，打开邮件编辑窗口，再点击录音按钮，就可打开UC内置的录音程序了。



通过设置选项，你可对录音的质量，保存的格式等进行设置，默认情况下，有CD音质、电话质量、收音质量等3种录音质量可选择，用户也可通过设置把文件保存为MP3格式以节省空间。

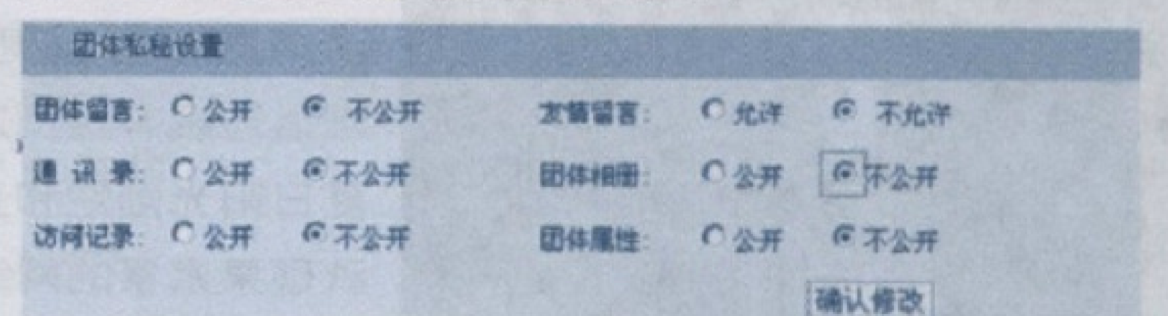
三、网络记事本

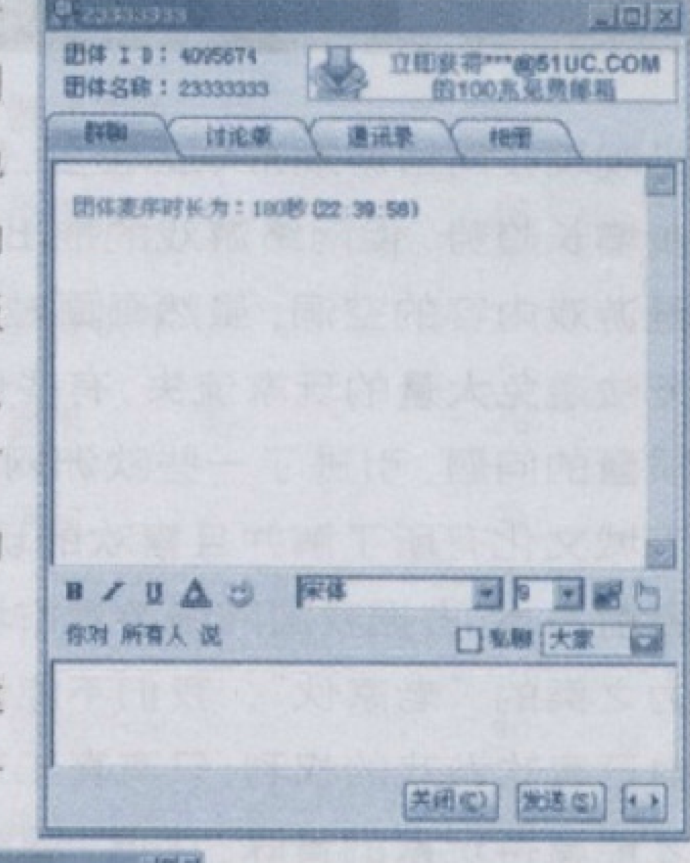
QQ的网络备忘录功能很不错，可惜只有会员才能使用。实际上UC也可实现网络记事本的功能，而且这个本本还是支持多彩信息的呢。



首先你要创建一个UC团体/同学录。在创建时，把隐藏创建、不允许加入选上。

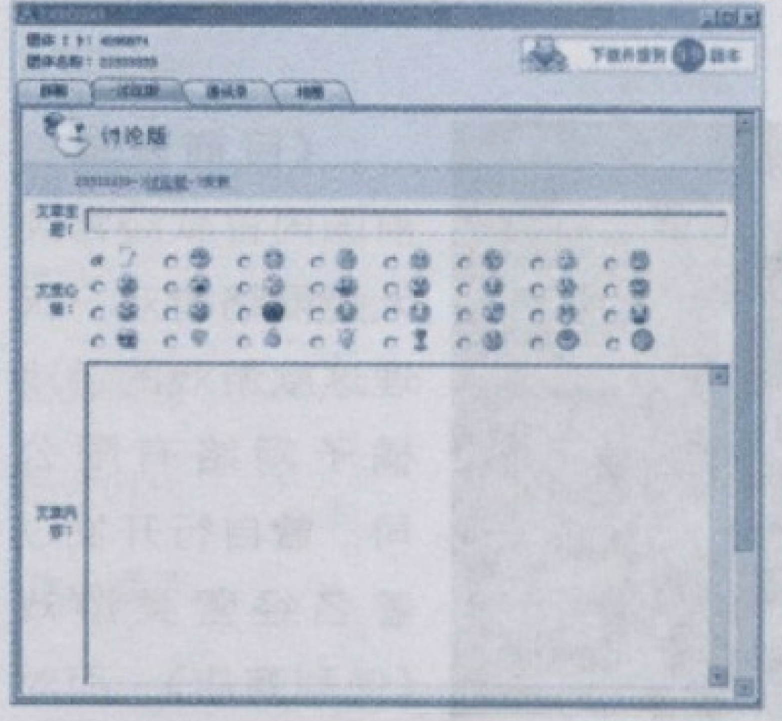
创建完毕，你的团体同学录下面就会多出一个相应的分组，右键单击新创建的团体图标，在弹出的菜单中选择登录团体社区，登录后打开其中的团体管理链接，在团体管理中的团体私秘设置中，把所有的选项都选为不公开，这样你的团体就完全保密了。





平时使用时，随手打开团体窗口，切换到讨论版，就可很方便地把一些需要随手记录的东西记录在团体讨论版当中了。如果你有什么图片资料要保存，也可很方便地存放在团体的10兆相册当中。

由于UC可免费创建3个团体，因此这样一个只有你一个人的“团体”并不会影响其他团体的使用，只是有些浪费UC的资源，违背了UC的本意，不过如果能从中得到启发，开发专门的记事本功能，未尝不是好事情。

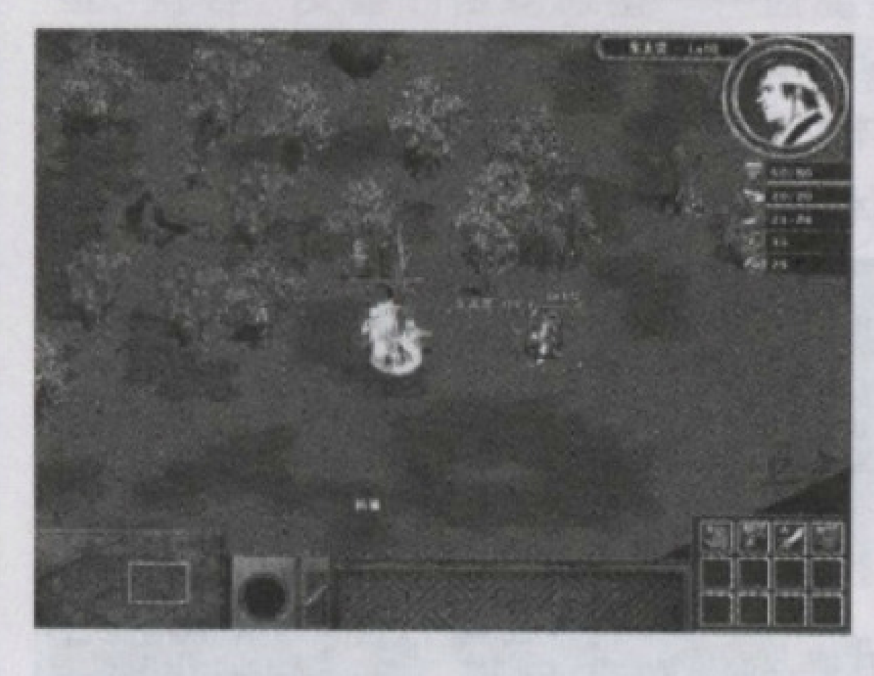


绿色、健康、永久免费的

《巨商》——九月一日正式上市，敬请期待

曾几何时，网络游戏在一夜之间成了金光灿灿的宝藏，无论是游戏运营商、互联网企业还是电信运营商，无不为这无尽的财富动容，身先士卒者，趋之若鹜者，踌躇满志者纷至沓来，这俨然已是中国网络游戏的第一个春天。其实平心而论，政府及电信产业的大力支持、互联网对盈利的渴望和游戏玩家的需求，以及网吧在中国遍地开花等因素才是使网络游戏红遍神州大地的真正原因。





可是如今呢？在短短的几年中，网络游戏忽然又变成了疾病缠身的病秧子，百余款网络游戏中真正赢利的寥寥无几，投资者低估了玩家们的智商，测试期间万人注册、收费后万人删号的现象时有发生。网络游戏的生命周期日益减退，难道还没有经历过夏日阳光灿烂和金秋硕果累累的网络游戏产业，这么快就要步入严冬吗？纵观现在网络游戏市场的发展，网络游戏的玩家人数呈稳步增长趋势，但网络游戏的推出速度更是惊人，其后果就是游戏内容的空洞。虽然画面越来越华丽，但收费后仍然无法避免大量的玩家流失，有些代理商也注意到游戏内容质量的问题，引进了一些欧洲网游大作。由于对于龙与地下城文化有所了解并且喜欢的玩家毕竟是少数，所以，到目前为止，占据我国网络游戏市场的游戏仍然是传奇和魔力之类的"老家伙"。我们不能说玩家挑剔，玩家有选择自己喜欢游戏的权利，只有真正迎合玩家口味的网络游戏才能赢得玩家的青睐，因此，网络游戏的游戏性革新迫在眉睫。



《巨商》是目前国内首款经营类大型网络游戏，代理这款游戏的游戏橘子网络有限公司，曾自行开发过著名经营类游戏《便利商店》，而对于《天堂》在中国台湾省的成功代理和运营也为他们在大陆地区代理《巨商》积累了足够的经验，《巨商》的引进无疑为大陆玩家们带来了全新的游戏方式。



整个游戏的目标就是成为有钱人，这和现在许多网络游戏中玩家的目标是一样的，但是，在其他网络游戏中金钱的多少基本是和玩家的在线时间成正比的，只要你肯花时间练级和打装备，你就不愁赚不到钱。《巨商》则不然，玩家在打怪物时甚至得不到金钱奖励，你所有的经济来源都要靠和其他玩家做生意得到。另外，单纯靠打宝致富已无法赶上别人的脚步，精明的投资才是发大财的好办法，如何进行成功的投资就要看你的经济头脑了。

战斗是每个网络游戏必不可少的部分，《巨商》当然也不例外，但它的战斗方式同样需要你的智慧。暴雪著名的即时战略类游戏《星际争霸》相信是不少老玩家心中的经典，玩家对战斗部队的控制往往成为克敌制胜的关键。只有冷静地思考和正确的战术运用才能将你的部队威力发挥到最大。等级在这个游戏中不再是关键，以弱胜强的战斗也比比皆是，战斗的结局完全掌握在了玩家自己的手中。现在，你也可在《巨商》的战斗里展示你精妙的微操作了，等级不再是胜利的关键，利用自己的智慧，你也可轻易击败等级比自己高的对手。

《巨商》可以说是我国网络游戏市场的一个转折点，他的出现将标志着我国网络游戏多元化发展的脚步已加快，相信很快我们的网络游戏玩家将告别那练级——打宝——PK的死循环，在网络上找到自己真正喜欢的游戏。而巨商全新的完全免费的游戏运营模式，相信会像它与众不同的游戏模式一样带给玩家更多的惊喜。



广　告　索　引

企业名称	广告内容	页码	企业名称	广告内容	页码
金山公司	游戏软件	封面内拉页	盛大网络	游戏软件	14
第九城市	游戏软件	封面	腾武数码	游戏软件	15
DELL	电脑	封底	新大陆	游戏软件	17
掌上灵通	手机游戏	封三	瑞星	杀毒软件	18
智冠电子	游戏软件	封二	金山公司	杀毒软件	27
广州网易	游戏软件	首页	技嘉科技	显卡	29
聚友网络	游戏软件	2	摩托罗拉	手机	31
金山公司	游戏软件	3	摩托罗拉	手机	33
明基电通	笔记本电脑	4	罗技电子	电脑外设	48
北纬机电	电脑外设	5	罗技电子	电脑外设	49
北京华义	游戏软件	6	江民科技	杀毒软件	53
北京华义	游戏软件	7	龙尔数码	软件	83
新浪	聊天软件	8	昂达	主板	105
新浪	聊天软件	9	正普科技	软件	107
冠网数码	游戏软件	10	晶合时代	出版物	111
冠网数码	游戏软件	11	游戏橘子	游戏软件	113
亚洲互动	游戏软件	13			

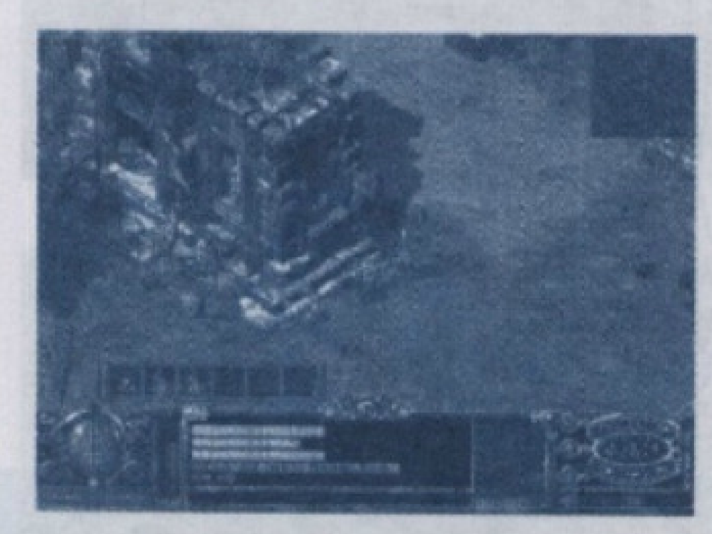


阿猫的传奇3G日志

新的改变——道士的新手体验

下载，安装，登录。经历这样一个必然的过程之后，阿猫在3G中选择了道士这一职业。美丽温柔的道士MM抬手扬起一道银色的光，然后，画面黯去，进入游戏……

进入游戏后，就发现了变化。首先，包裹中人物出生时配给的3件物品中，衣服有了改变。名字虽然还是"布衣"，但式样却是轻型盔甲。阿猫一喜，立马拿起水蓝色的衣服穿在身上，比起从前那件长长的布衣裙来说，现在显得干练多了。





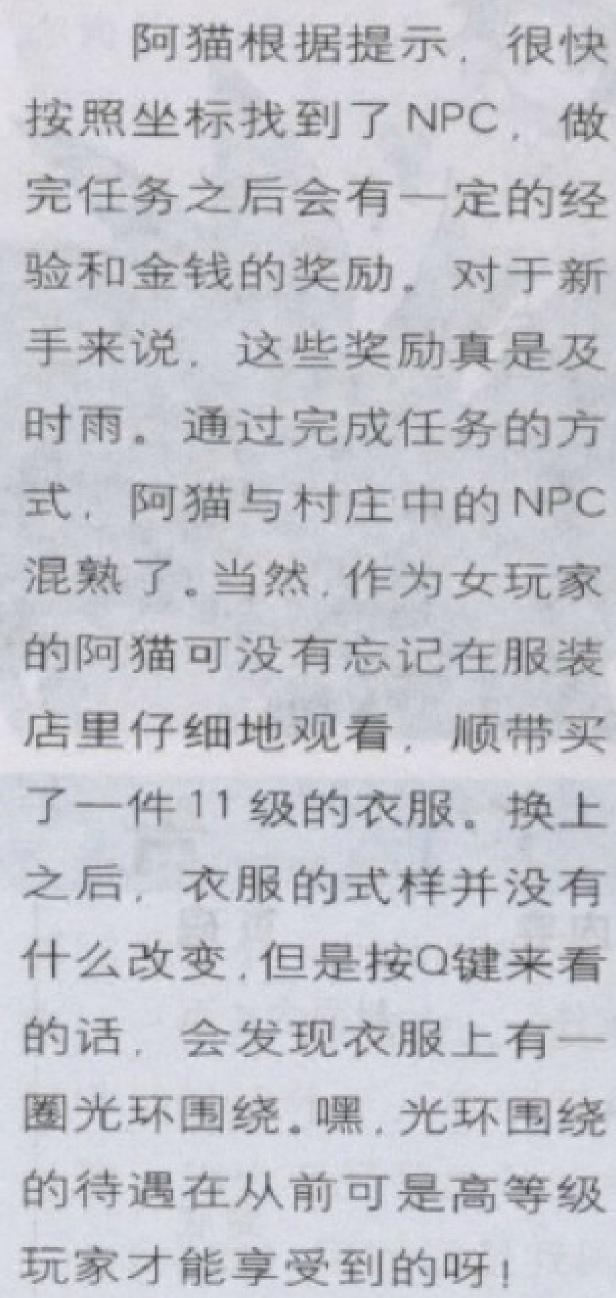
然后，点起蜡烛。在光亮中发现处于"失乐园村庄"，一个熟悉又陌生的地方！在《传奇3》中，提到失乐园大家都不陌生，这里出没着上千经验的猴子和魔神怪。然而，它又是陌生的，因为在3G中失乐园成了道士的出生地，怪物的分布也改变了，周围牲畜成群，欣欣向荣，一改从前的荒凉模样。阿猫想也许在未来这里会和从前的道馆一样因为买卖而繁荣。

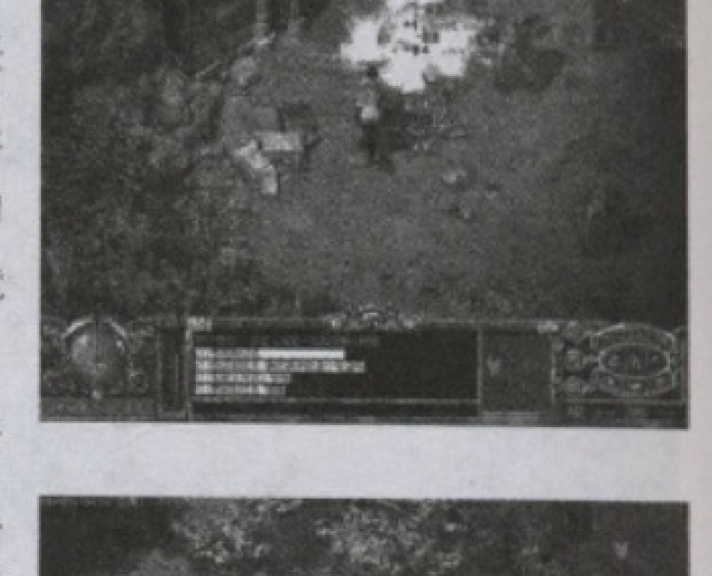
村庄的格局也有所变化，NPC也各不相同。在失乐园里跑了几步，就遇见了道家高手"清明子"老先生。现在老先生已不在屋子里修炼了，为了与大自然亲近，他站在了城中。虽然改变了地图和NPC着实让人有些茫然，不过，阿猫很快就熟悉了地图和村落中的NPC。因为3G中的新手江湖任务相比以前完善了很多。





在新手不熟悉地图的情况下，往往不知道该去做什么，虽然传奇系列的游戏上手都比较容易。不过，对地图和NPC的熟悉程度也是很重要的，可以加快熟练度，并且能在最快的时间内进行补给。3G中通过系统提示任务的方式来让新玩家接受江湖任务，可以说这个改变是很人性化的。阿猫在系统的提示下点开快捷键"D"，就看见了接受的任务。并且，在3G中江湖任务的详细资料也有记录，可以随时点"D"查看任务NPC的坐标和事件进度情况。可以说，传奇3G带来了一个全新的开始方式，一种全新的体验！





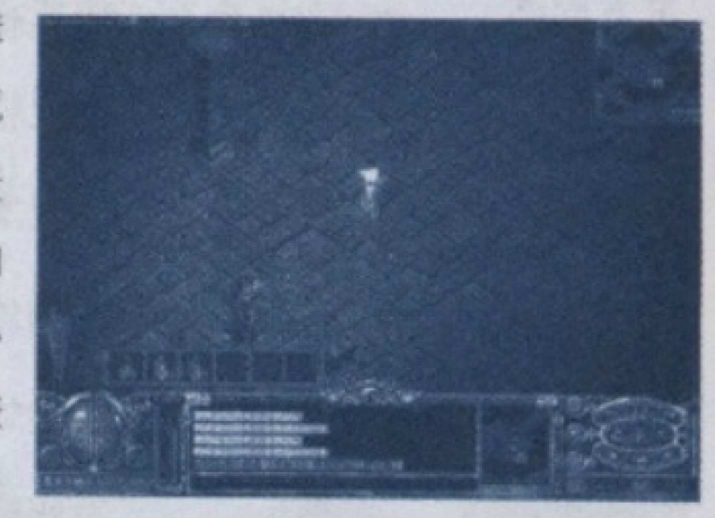


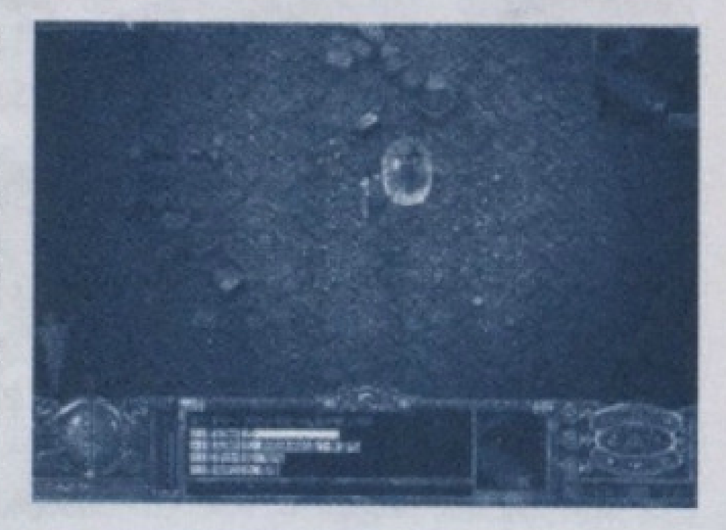
阿猫根据提示，很快按照坐标找到了NPC，做完任务之后会有一定的经验和金钱的奖励。对于新手来说，这些奖励真是及时雨。通过完成任务的方式，阿猫与村庄中的NPC混熟了。当然，作为女玩家的阿猫可没有忘记在服装店里仔细地观看，顺带买了一件11级的衣服。换上之后，衣服的式样并没有什么改变，但是按Q键来看的话，会发现衣服上有一圈光环围绕。嘿，光环围绕的待遇在从前可是高等级玩家才能享受到的呀！





在村子中与各个NPC打交道的同时，阿猫发现了一个陌生的NPC——怪物租赁商人。从前的新手村庄中是没有这样NPC的。那么，怪物租赁又是怎样的呢？阿猫试探着和怪物租赁商人谈话，可因为阿猫囊中羞涩，商人拒绝了。英国谚语说得好"好奇心害死猫"，本来阿猫可立刻走开，再也不和这个傲慢的商人打交道，可在好奇心的驱使下阿猫踏上了赚钱之路。





到底什么是租赁怪物呢？查了官方资料之后，发现是新增加的一个系统。想清楚地了解吗？那就请各位祝阿猫好运，快快赚到足够的钱，租赁一个怪物吧！


gamania
九月一日隆重上市
巨商
当个有钱人
永久免费
网络游戏
全球二十万人同时在线
立即加入就有机会赢得
三十万元
海外游学大奖
模拟经营类
网络游戏
游戏娱乐
劳逸结合
活动详情请参看 www.jushang.com.cn
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。
gamania®
网络技术支援：
北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.
游戏信息查询：
北京朝阳区建国路88号现代城C座11F 邮编:100022
TEL: +86-10-8580-3699 FAX: +86-10-8580-3696 http://www.gamania.com.cn
JOYON
Have a good GAME!

光荣《三国志》十代回顾

数字三国志

■本刊记者 蓝星、辰烽、生铁、黑木

说到三国游戏，我想没有谁能否认光荣公司所执牛耳的地位。今年正好赶上《三国志X》的上市，对于10这样的数字人们往往是要特意加以纪念一番的，我们也不能免俗，所以特别推出了这个专题。以往谈到纪念二字，无非是历数业绩，忆往事峥嵘岁月，感今朝繁花似锦，展明日鹏程万里一类，久而久之也就成了定势。所以在讨论制作这个专题的时候，大家一致的意见就是，既然我们不能免俗的来纪念一番，在形式上就不要再落俗套，无论是“三国志”系列的沿革还是光荣公司的业绩，介绍之文章可以说是汗牛充栋，那么做些什么才能够推陈出新，我们的确是费了些脑筋。最后大家的一致意见就是做一期《数字三国志》的文章，系统总结一下10代三国志中，从人物到城池到各诸侯势力的数字变迁，即为纪念，亦为总结，或为猎奇吧。

自小看三国小人书、听三国的评书，稍大些看《三国演义》、读原版《三国志》，朋友之间相互争论的往往就是谁比谁更厉害，谁的武功更高。那时有一句顺口溜叫做：一吕、二赵、三典韦、四关、五马、六张飞，七黄、八夏、九姜维。我想这也许是民间对于三国一种最初的量化总结，当然是仁者见仁，智者见智。比如为什么是五马、六张，八夏究竟是夏侯渊还是谁，从来就没有一个共同的结论。由此看来，仅仅对于三国的武将进行一个简单的排序都是如此之困难，那么要将之一一数字化，这种难度就可想而知了。时代的发展使三国题材最终被搬上了电脑的舞台，电脑游戏的本质归根结底就是数字的运算。与其他类型的游戏相比较，策略类的游戏，这种数字化更彻底、更直观。这种更为彻底和更为直观的根源就在于策略类游戏讲究的是严密的逻辑思维和统筹规划能力。即孙子兵法所说的“夫未战而庙算胜者，得算多也；未战而庙算不胜者，得算少也。多算胜少算，而况于无算乎。”那么庙算都要计算什么？“凡用兵之法，驰车千驷，革车千乘，带甲十万，千里馈粮。则内外之费，宾客之用，胶漆之材，车甲之奉，日费千金，然后十万之师举矣。”

如果大家仔细看看《孙子兵法》，其中之策略无不与数字息息相关，比如人们耳熟能详的“故用兵之法，十则围之，五则攻之，倍则分之，敌则能战之，少则能逃之，不若则能避之。故小敌之坚，大敌之擒也。”其中最能说明问题的就是，“兵法：一曰度，二曰量，三曰数，四曰称，五曰胜。地生度，度生量，量生数，数生称，称生胜。故胜兵若以镒称铢，败兵若以铢称镒。”

由此可见，作为进行策略行为的判断的基础只有数字是最为适合的。不知自己钱有多少、兵有多少的统帅可能也只有酒肉军阀张宗昌吧。

但是在人为的数字化过程中，这种数字的考量的准确程度往往就成了策略类游戏成败的关键。“三国志”系列也是如此，在每一代中我们往往会首先关注自己喜爱人物的数值设定，而种种设定是否能符合自己心中的渴望，往往又成为判断这一代产品是否成功的重要依据。

《三国演义》也许好看就好看在它不像《隋唐演义》，将一十八条好汉排好了顺序，宇文成都绝对打不过李元霸，杨林也不可能战胜罗成，单雄信碰上尉迟恭也没有了还手的能力；三国数字化的争论也许还要长久的继续下去，因为在每个人的心里，都有自己的一份排行榜，都有着自己的一份三国游戏。

数字化人物

正如前文所说的那样，“数字化”是策略类游戏简单而又合理的选择，但具体到三国游戏上，这“数字化”工作却不简单，因为三国的故事、三国的人物在人们的脑海里已留下了根深蒂固的印象，诸葛亮就是诸葛亮，俨然是智慧的化身，吕布就是吕布，画戟赤兔无敌天下，这些都对人物的数字化带来很大的影响。

光荣公司“三国志”系列对三国人物的数字化可以说是非常成功的，经过10代游戏的积淀和探索，已建立起了一个成型的构架。下面我们先将这构架简单描述一下，在“三国志”系列中，人物的主参数有统率、武力、智力、政治、魅力5项（在某些代游戏中，某些参数被省略，具体请见以下插文），这些参数采用百分制，也比较容易让人接受，有些游戏采用16进制或10进制，这样无法充分体现出强者和弱者的差距。上面的人物参数设置构架，不敢说是光荣公司的原创或独创，但光荣确实把它运用得得心应手，对于这一点只要看看玩家们关于某某武将的武力到底应该定多高的讨论就一目了然了。最后必须说明，以一堆参数来描绘一个活生生的人，是不可能做到尽善尽美的，但就如我们前文所说——这只是一种简单而又合理的选择。

有参数就要有评定参数的标准，那么光荣采用的评价标准是什么呢？“三国志”系列这10代游戏大致可分为3个阶段：1、2代是一个阶段，3至6代是一个阶段，7代以后又是一个阶段。1、2代是“三国志”系列的雏形阶段，人物参数的设定主要依据是《三国演义》，当然还有很多是凭空想象得来，不然的话不会出现袁术统率95武力95、郭图武力90、刘琦智力92的怪事了。

3至6代的主要依据还是《三国演义》，但要严谨了许多，虽然远达不到十全十美，但对知名度较高的良臣强将的设定基本上问题不大，绝大多数人物的头像也能让人接受。但以上说法只适合于良臣强将，看得出光荣公司是很下了一番功夫，但对于不太出名的人物，光荣明显不太重视，好像是搞了“批处理”，人物参数设定随意性很强，甚至有敷衍了事的感觉。

或许是因为《三国演义》的名气太大了，很多人都把它当成历史来读，但《三国演义》毕竟只是小说，不是历史。大概是玩家给光荣公司提了意见，说游戏中人物参数的设定不能只按“演义”来，光荣公司从谏如流，捧着《三国志》开始研读，于是“三国志”系列从7代开始增加了许多“演义”中没有出场而正史中出现的人物。通过“演义”和“正史”的双重考察，以往不太受重视的人物也得到了仔细的评定，不少人物的参数也因此有了幅度比较大的调整。

那么对于“三国志”游戏中人物的参数，到底应该以“演义”为准还是以“正史”为准呢？光荣公司并没有给出明确的答案，不过就目前的情况来看，光荣公司还是主要依据“演义”，但参考“正史”的地方越来越多。对于玩家来说，其实没有必要纠缠这个问题，我们今天在玩三国游戏，本身就是在调侃古人、调侃历史。玩家的要求其实很简单——能够自圆其说的参数评定标准就能为玩家所接受。

空说无益，下面举出具体的例子。三国时代早期，

插文：“三国志”系列人物参数设定

在“三国志”系列游戏中，人物参数的设定并不是一成不变的，每代都有一些小的调整，但主旨并没有什么大的变化。现在就列表说明一下“三国志”系列各代的人物参数设置。

从《三国志IV》开始，每个人物除了主参数以外，还拥有数量不等的技能。除此之外，还有性格、相性、义理、野心等辅助参数，这些辅助参数的加入，使人物的数字塑造显得更加丰满。

从右边的列表可看出，武力和智力两项参数是一直保留着的，3代以后的作品政治和魅力也基本都有，只有统率这个参数时有时无。我们认为，将统率参数去掉将严重影响人物塑造的准确性，事实上在没有统率参数的数代游戏中，将领的统率力似乎是以武力和智力中较高的为准计算的，但这种方法缺失很大。

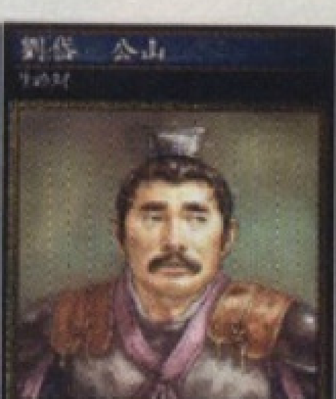
综上所述，我们认为以统率、武力、智力、政治、魅力5项为主参数，配合技能等辅助参数，可基本上准确地定义一名三国人物。在正文的“三国志”系列各代人物参数对比时，我们也依据这个框架进行，如果某代没有某个参数，则只好忽略了。

	统率	武力	智力	政治	魅力	其他
三国志I	✓	✓	✓			运气、体力
三国志II		✓	✓		✓	
三国志III		✓	✓	✓	✓	陆指、水指
三国志IV	✓	✓	✓	✓	✓	
三国志V		✓	✓	✓	✓	
三国志VI	✓	✓	✓	✓	✓	
三国志VII		✓	✓	✓	✓	
三国志VIII		✓	✓	✓	✓	
三国志IX	✓	✓	✓	✓		
三国志X	✓	✓	✓	✓	✓	





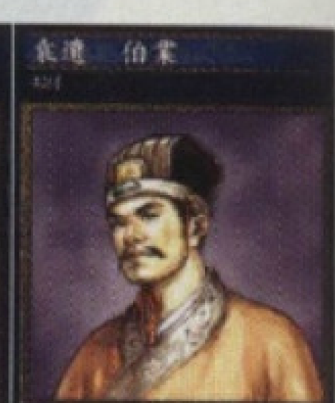












十八路诸侯讨董卓是一件影响非常大的事件（在“三国志”系列游戏中，十八路诸侯讨董卓常作为第一或第二个剧本出现），现在我们就来考察一下参与讨伐董卓的十八路诸侯的参数变迁（十八路诸侯以“演义”中提到的为准，就史实而言他们中的某些人并没有参与讨董卓）。需要说明的是，本考察主要针对“比较没有名气”的诸侯（这样就同时进行了早期武将和无名武将的考察），曹操、孙坚、袁绍等人一笔带过，对比从3代开始一直到10代，处于雏形阶段的1、2代也列入其中，但不作为参考依据。参与考查的诸侯有韩馥、孔伷、刘岱、王匡、张邈、乔瑁、袁遗、鲍信、张超、张扬，具体数据请参见本页下面的表格，表中的空格表示该代游戏无此将领。

表格中的数据有些杂乱，但仔细分析仍可看出如下特点：1.前期的游戏中，这些诸侯明显没有受到重视，人物参数的设置表现出极强的随意性，人物之间的参数差距也不大；2.大概从7代开始，人物参数固定下来，这些诸侯的各项参数，也表现出了比较大的落差；3.大体来说人物参数设定的是越来越高，这大概是因为参考了“正史”进行评价的原因。就《三国志X》而言，像王匡、张邈、乔瑁、张扬、袁遗这样的，也算是不

韩馥

	统率	武力	智力	政治	魅力
三国志 I					
三国志 II		51	53		50
三国志 III		57	52	64	54
三国志 IV	58	66	54	41	33
三国志 V		69	44	39	66
三国志 VI	66	59	42	63	55
三国志 VII		43	37	36	41
三国志 VIII		18	32	57	61
三国志 IX	20	5	27	63	
三国志 X	18	10	29	63	59

孔伷

	统率	武力	智力	政治	魅力
三国志 I					
三国志 II					
三国志 III		70	59	47	41
三国志 IV	55	67	68	41	47
三国志 V		32	81	53	44
三国志 VI	64	35	78	62	41
三国志 VII		42	74	78	61
三国志 VIII		38	65	78	61
三国志 IX	21	18	67	78	
三国志 X	26	13	68	77	67

刘岱

	统率	武力	智力	政治	魅力
三国志 I	25	67	34		
三国志 II		64	48		68
三国志 III		64	43	29	18
三国志 IV	58	63	44	30	19
三国志 V		65	41	15	33
三国志 VI	61	57	62	19	27
三国志 VII		63	48	43	51
三国志 VIII		63	38	41	43
三国志 IX	56	64	36	68	
三国志 X	53	63	34	52	37

王匡

	统率	武力	智力	政治	魅力
三国志 I					
三国志 II		45	33		43
三国志 III		51	40	35	45
三国志 IV					
三国志 V					
三国志 VI	72	67	54	64	71
三国志 VII		68	63	58	76
三国志 VIII		58	60	71	66
三国志 IX	64	50	61	71	
三国志 X	64	57	64	67	79

张邈

	统率	武力	智力	政治	魅力
三国志 I					
三国志 II		43	25		41
三国志 III		57	26	19	37
三国志 IV	50	58	27	17	36
三国志 V		61	37	19	71
三国志 VI	79	51	48	46	68
三国志 VII		58	63	61	70
三国志 VIII		62	69	66	77
三国志 IX	46	50	71	74	
三国志 X	53	52	70	69	79

乔瑁

	统率	武力	智力	政治	魅力
三国志 I					
三国志 II					
三国志 III		62	58	42	32
三国志 IV	50	61	58	38	35
三国志 V		63	58	40	39
三国志 VI	59	58	61	43	60
三国志 VII		58	62	59	68
三国志 VIII		58	47	60	72
三国志 IX	62	53	72	73	
三国志 X	58	52	68	66	69

袁遗

	统率	武力	智力	政治	魅力
三国志 I					
三国志 II					
三国志 III					
三国志 IV					
三国志 V					
三国志 VI					
三国志 VII		54	70	73	62
三国志 VIII		56	70	76	66
三国志 IX	61	43	71	76	
三国志 X	57	38	73	76	69

鲍信

	统率	武力	智力	政治	魅力
三国志 I	16	38	16		
三国志 II		42	30		41
三国志 III		59	30	20	39
三国志 IV					
三国志 V					
三国志 VI					
三国志 VII		49	83	63	78
三国志 VIII		64	68	72	79
三国志 IX	72	64	79	73	
三国志 X	78	60	83	73	82

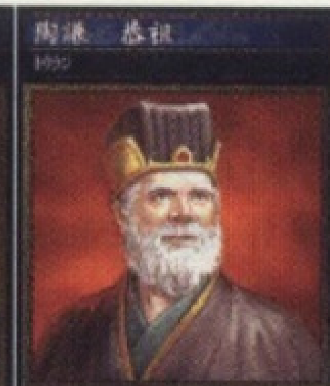
张扬

	统率	武力	智力	政治	魅力
三国志 I					
三国志 II					
三国志 III		64	51	43	76
三国志 IV					
三国志 V					
三国志 VI					
三国志 VII		75	68	54	60
三国志 VIII		66	65	54	62
三国志 IX	70	72	65	63	
三国志 X	68	70	68	60	67

注：张超在《三国志 I》至《三国志 X》均查无此人。

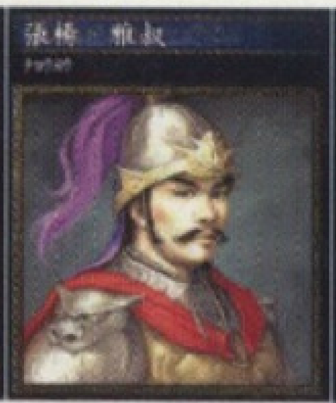


















这个张超什么时候才能出现在“三国志”系列游戏中?





错的武将了，尤其是在早期剧本人材比较匮乏的情况下，而鲍信更是出乎意外的“强”，5项参数总和达到376，光说数字可能很难产生直观的印象，对比一下知名的武将大家就明白了——夏侯渊（378）、黄忠（378）、徐晃（377）、太史慈（376）、郝昭（374）、曹仁(373)，鲍信已成为准一流的武将了。

正如前文所说，从7代开始光荣对以往不太受重视的人物也进行了仔细的评定，从对十八路诸侯的参数设定就可看出，但力度还是不够。十八路诸侯中的广陵太守张超一直没有出现在游戏中，袁遗、鲍信等人也不是每代游戏中都有，最重要的是上面提到的11位诸侯有很多不是以诸侯（君主）身份出场的，这未免有些遗憾，估计是无法设计出这么多城池让每个“诸侯”至少分到一个，不过想想看，平原小城代代游戏都出现，只是因为刘皇叔在那里待过，不要这么厚此薄彼吧?

也许很多玩家对上面的数据对比没多大兴趣，“像王匡这样的烂人数据定多少有什么关系……他投降我便留条小命，不降就直接砍了……”话虽说得难听，但也确实反映了实情。那么我们把目光转一转，看看那些玩家心目中的强者，看看他们的参数是怎么演变的。

每代“三国志”游戏出了，大概都有一个排行榜，以总参数、武力、智力等高低为序进行排位，现在我们就用总参数的TOP20排行榜来说事儿（参见历代游戏TOP20排行榜）……

由于各代游戏中人物参数设定并不完全相同（这在前文已论述过），所以我们选统率、武力、智力、政治、魅力5项齐全的4、6、10三代游戏的数据作为主要参考依据，3、5、7、8、9等几代游戏作为辅助参考依据，对于游戏中人物的参数会有变动的情况一般以最高值为准（不考虑通过宝物或修行增加的情况）。

看了这8份排行榜，可很容易地得出几个明显的结论：1.累计有近40个人物进入过TOP20排行榜，这些人中每次都进的、基本能进的、有时能进的、只进一次的各占1/4左右；2.平均参数到80似乎是进入TOP20的底线，或者说平均参数到80是“名将”的标准；3.以魏（晋）、蜀、吴3个阵营来划分的话，魏（晋）入选的最多，吴略次之，蜀则处于明显的劣势，而不隶属于3个阵营的入选者人数微乎其微。参考一下3个国家的“中层武将”的实力和数量的对比，认为“三国志”系列“重蜀轻吴”的说法是站不住脚的。

以上只是通过数据对比得到的明显结论，但这8份排行榜所反映的东西远不止这些，通过细致的分析，我们能找到一些更有趣的结论。

这8份排行榜中，最“乱”的就是7代的排行榜，有N多人第一次入选TOP20，刘焉的入选更是让人大跌眼镜，原因就如前文所述——光荣正式引入“正史”作为评价标准的一部分，把握得还不是很好，所以才会出现某些人物参数定得离谱的事。同时由于7代去掉了统率的参数，也直接导致某些智将的武力定得偏高，这是参数体制本身的缺陷，由此再次证明以统率、武力、智力、政治、魅力5项为主参数，配合技能等辅助参数，是目前最行之有效的界定三国人物的方法。

对于多次入选TOP20的名将，光荣采取的是“打压”的态度，曹操、诸葛亮、庞统、张辽、赵云等人都是如此，目前吴系将领所受牵连不大，但到了《三国志XI》中就难说得很了。

曹操是连续8次入选TOP20，而且每次都排名第一，但平均参数由94.8（4代）降到90.8（10代），造成下降的主要原因是他的武力值被调低了，由接近90调整到70出头。受到这个待遇的还有诸葛亮和庞统等人，诸葛亮的武力由55变成了37，庞统的武力由60变成了36，其他参数也略有下调，使得庞统已无法进入一流将领的行列。这些都证明光荣已开始拿这些“顶级人物”开刀了，虽然动作很缓慢，但是却很坚定。不信？再看看

三国志生僻人名注音

喜欢三国游戏的玩家，常常会把一些带有生僻字的人名念错。这样怎么能算是骨灰级的《三国志》Fans呢？下面我们就把这些字的注音标出，以供玩家参考。

步骘：骘zhì
蔡邕：邕yōng
蔡琰：琰yǎn
傅巽：巽xùn
傅嘏：嘏gǔ
傅肜：肜róng
郭汜：汜sì
管恪：恪kè
韩暹：暹xiān
韩胤：胤yìn
阚泽：阚kàn
蒯良：蒯kuǎi
刘谌：谌chén
桥蕤：蕤ruí
秦宓：宓mì
全怿：怿yì
鞠义：鞠qū
谯周：谯qiáo
邵悌：悌tì
眭固：眭Suī
士燮：燮xiè
吾粲：粲càn
王昶：昶chǎng
羊祜：祜hù
笮融：笮zé
张嶷：嶷yí



8次入选TOP20的张辽，还有7次入选TOP20的赵云，在《三国志Ⅹ》中智力都到不了80、政治都到不了70，这些也就罢了，连魅力也都只在80左右，按说这两位魅力上90是很顺理成章的呀。

应该说光荣的这种“打压”活动进行得还是比较克制的，因为他一直坚持着两个准则：一是人物参数的调整以不影响游戏的平衡性为前提。这里的游戏平衡性是指魏（晋）、蜀、吴3个阵营的实力对比，不可能让一个阵营变得太强或太弱。二是对人物参数的调整不触及玩家们的接受底线。这一点也是光荣成熟、经验老到的地方，就曹操来说，无论从正史或演义，都很难证明他武力可达到90的程度，因为统率和武力根本不能混为一谈，孙膑是个瘸子，仍可大破庞涓，统率不弱但武力基本是等于0。在《三国志Ⅹ》中曹操的武力是71，我们认为还是有些高，也许光荣也是这么认为的，但光荣不会一次性地将曹操武力减到60几或50几，这样也许有玩家要骂街的。同样我们认为周瑜、陆逊的武力也定得偏高，孙坚、孙策、孙权父子3人也没有那么强（尤其是孙坚和孙权），也许到了《三国志Ⅺ》吴系将领也会被削弱吧。最后我们期待着光荣能鼓起勇气，在《三国志Ⅺ》中做一些可触及玩家们接受底线的事情。

最后再说说这种TOP20排行一些不尽合理的地方，明眼人一看便知这种排行体制使能力比较均衡的人物占了便宜，而像郭嘉这样的谋士，因武力太低而入选无望，不过这种排行并没怎么影响玩家的喜好和选择，所以也就不多苛求了。如果真的想对这种体制进行调整，可采取加权的办法，某项数值是100，则给予加权值10点，95～99的给予8点，90～94的给予5点……这样一个人物如果参数是3项100两项50（总参数是400），他的最终参数是430；而另一个人物是5项参数都是80（总参数也是400），他的最终参数只有400，优劣就立即分明了。

对于魏（晋）、蜀、吴3国或其他势力来说，顶尖的将领毕竟是少数；就

历代游戏 TOP20 排行榜

三国志Ⅳ	三国志Ⅵ	三国志Ⅹ	三国志Ⅲ	三国志Ⅴ	三国志Ⅶ	三国志Ⅷ	三国志Ⅸ
曹操 474	曹操 470	曹操 454	曹操 371	曹操 378	曹操 374	曹操 349	曹操 359
周瑜 459	周瑜 451	周瑜 440	赵云 355	赵云 361	陆逊 368	周瑜 347	周瑜 357
陆逊 454	陆逊 451	司马懿 438	周瑜 352	周瑜 360	司马懿 355	陆逊 344	司马懿 350
赵云 454	诸葛亮 448	陆逊 438	陆逊 350	陆逊 357	周瑜 353	司马懿 343	陆逊 350
姜维 446	赵云 444	孙坚 427	诸葛亮 348	姜维 357	诸葛亮 353	诸葛亮 339	邓艾 347
诸葛亮 444	关羽 442	关羽 426	孙权 342	诸葛亮 353	关羽 341	关羽 339	孙坚 342
关羽 441	姜维 438	邓艾 422	姜维 340	孙权 345	徐庶 339	姜维 339	张辽 339
孙策 434	司马懿 432	诸葛亮 420	关羽 340	邓艾 344	司马师 337	邓艾 339	孙策 334
司马懿 430	孙策 431	姜维 415	孙策 339	陆抗 343	刘备 336	赵云 337	赵云 334
孙坚 429	陆抗 431	羊祜 414	孙坚 333	关羽 342	邓艾 335	徐庶 336	羊祜 333
孙权 428	邓艾 427	鲁肃 413	邓艾 333	鲁肃 340	曹丕 332	鲁肃 336	鲁肃 333
邓艾 427	吕蒙 426	孙策 412	徐庶 332	吕蒙 339	张辽 332	张辽 334	姜维 332
徐庶 422	孙权 424	陆抗 411	司马懿 330	郝昭 338	司马炎 330	孙策 333	关羽 331
郝昭 418	孙坚 421	孙权 410	鲁肃 330	孙策 337	曹睿 330	陆抗 330	徐庶 329
钟会 417	张辽 421	赵云 408	庞统 328	司马懿 336	庞统 329	羊祜 330	陈泰 329
张辽 417	徐庶 420	张辽 406	吕蒙 328	徐庶 336	刘焉 329	孙权 329	徐盛 329
庞统 417	郝昭 418	刘备 406	刘备 327	张辽 336	诸葛瑾 325	曹丕 325	诸葛亮 323
吕蒙 416	夏侯惇 417	程普 404	张辽 321	夏侯惇 332	钟繇 323	程普 323	陆抗 322
鲁肃 414	司马昭 412	夏侯惇 400	诸葛瑾 321	张角 332	孙权 323	卢植 323	夏侯惇 322
黄忠 410	杜预 410	徐庶 399	郝昭 314	羊祜 331	鲁肃 321	司马师 322	程普 321
	鲁肃 410			孙坚 331	司马昭 321		

注：榜中数据为将领各项参数总和。

历史而言，我们说魏（晋）灭蜀、吴是历史的大趋势，原因就在于魏（晋）在土地资源、人口资源、人才储备等多方面的综合优势。而在游戏中，魏（晋）阵营的人才优势也十分明显，但这种优势并不主要表现在顶级将领方面，而是表现在将领的总体数量和质量方面。在近几代"三国志"游戏中，光荣公司在"打压"顶级将领的同时，却对中等和中等偏上的将领进行了强化，这使得魏（晋）在人才方面的优势更加明显，不过我们认为这种改变更符合历史事实。

在看着历代游戏的将领参数排行榜时，我们突然有了一个比较奇怪的感觉，好像是教导主任在看各年级学生的期末考试成绩表。进入TOP20的自然都是三好学生，不过三好学生毕竟是极少数，还需要评"突出进步奖"和"单项进步奖"来才能看出人物参数的整体走向。

首先的突出进步奖给予袁绍，这位身出名门的袁本初平均参数（取整）是69（3代）→72（4代）→75（5代）→77（6代）→78（7代）→78（8代）→75（9代）→79（10代），基本上是一路攀升（9代因取消了魅力参数而影响了平均参数值），在《三国志X》中他的排名上升到24位。可以说是通过对"演义"和"正史"的双重考察，袁本初得到了为自己正名的机会。没错，袁绍是在同曹操的对抗中败落，但输给冠军的不见得是无名小卒，也许是亚军……

接下来的突出进步奖授予皇叔刘备，并不是因为他的平均参数一路攀升，而在于几起几落后刘备的能力终于又重新得到了认可。一般人接触三国，最开始就是那部《三国演义》，众所周知《三国演义》是尊刘贬曹抑孙的，刘备自然是大英雄、正义的化身，及至了解更多，就会发现曹操也不是白脸儿大奸臣，再接着便是矫枉过正，刘备成了只会哭鼻子的摆设，连高达99的魅力也成了刘备是伪君子的最好证明。还好在《三国志X》中刘备又一次进入了TOP20（第16名），而且我们认为刘备的智力和政治的参数还应略有提升。"天下英雄，唯使君与操耳"，连曹操都这么说，古语有云"英雄相惜"，假如我说"你轻视刘备，你就不是英雄"，这话有多少人会赞同呢？

最后的突出进步奖要授予一批人，这批人魏（晋）蜀吴3国都有，共同的特征就是文武比较均衡，都曾担任过所在国的"方面大员"（名字后的括号里是他们在《三国志X》中的总参数排行），这些人是满宠（22）、郭淮（21）、陈泰（24）、曹真（28）、程普（18）、张任（30）、贾逵（31）、张嶷（31）、黄盖（35）、李严（35）。严格地说，这些将领都不是弱将，但在加入"正史"作为评判标准后排名都有质的飞跃，使他们在游戏中也能如在正史中一样，成为独挡一面的大将。

下面看看"单项进步奖"，这个单项奖并不是以绝对数值的高低来评判的，我们要看的也是增长幅度。

首先是统率的单项进步奖，我们授予皇甫嵩，严格地说，他不能算是三国的人物，同样情况的还有卢植和朱儁，不过既然游戏里有他们，我们就不深究了。在《三国志X》中皇甫嵩的统率达到93，已在夏侯兄弟、姜维、赵云等名将之上。同样是参考了正史中的评价，光荣把他们3个"老家伙"的参数逐步提高，这真是惠而不贵的好事，反正他们会在190年剧本开始不久后陆续死亡，就算参数再提高一点也不会对游戏的整体平衡性产生影响，光荣一定是这么想的。

至于武力的单项进步奖，我们不得不很遗憾地宣布这个奖项暂时空缺，武力这东西指的是上战场真刀真枪拼杀的能力，决不能和统率混为一谈，我们见到更多的是名将武力下调的例子，如前文提到的曹操、诸葛亮、庞统等人。武力上调的将领虽然也大有人在，但都到不了引人注目的程度。不过，我们可以借此话题讨论一下曹操、刘备、孙权武力到底谁高的问题。曹操的武力值走向大致是这样的：94（1代）→91（2代）→89（3代）→88（4代）→87（5代）→80（6代）→92（7代）→68（8代）→72（9代）→71（10代）。刘备的武力值走向大致是这样的：63（1代）→70（2代）→68（3代）→72（4代）→79（5代）→75（6代）→82（7代）→70（8代）→74（9代）→74（10代）。孙权的武力值走向大致是这样的：93（1代）→87（2代）→86（3代）→82（4代）→82（5代）→77（6代）→74（7代）→67（8代）→67（9代）→68（10代）。由数据可以看出，初期是曹操强于孙权，孙权强于刘备，后期是刘备强于曹操，曹操强于孙权。对于光荣的这种设定改变，我们是十分赞同的，刘备的多半辈子一直是颠沛流离，时刻准备着上阵迎敌，虽由于己方实力太弱而少有胜利，但保命逃生的本事还是有的，并不依仗着关、张的保护。曹操虽也不少上阵临敌，但由于己方实力较强而不需要自己冲锋陷阵，凡是曹操不得不上阵冲杀的仗都输得很没面子，不得不靠着什么人呀树呀的救命。而孙权则是继承父兄已有的基业，可以说就没正经地上过阵，后期虽多有亲征曹魏但也没有什么像样子的胜利。由上分析，刘备的武力定在70出头基本合理，曹操大概也就是刚及格，至于孙权就不说了，免得有人扔西红柿。

智力的单项进步奖，我们授予贾诩。也许有人会质疑说贾诩的智力从来没有下过93，不太可能有明显的进步，为什么能得这个单项进步奖？确实，贾诩的智力从来没有下过93，一直处于顶级军师的行列，但在《三国志X》中，贾诩的智力98，处在一人之下万人之上的位置（诸葛亮智力100居首），力压司马懿、庞统、周瑜、郭嘉、陆逊等数人，绝对可以看成是一种质的进步。同时要考虑到贾诩寿命非常长，从184年剧本到217年剧本都可借助他的力量，如果碰巧死在诸葛亮之后，这老头儿一定会大笑道：如今我是这天下最聪明的人了。

政治的单项进步奖，我们也不知道该发给谁，完全是一种天下大乱的感觉。除了老牌的内政高手陈群、张昭等人以外，又出现了像梁习、国渊、刘馥这样的新一代高手，看看他们的简介，会发现他们是魏国某州的刺史，似乎当过地方官员的政治力就一定强。从这一点来说还是希望光荣少去考证一些"正史"，要么把所有的州刺史都"考"出来当内政高手也有些吃不消！

俗话说，透过现象看本质，那么从游戏中人物参数的变迁我们能看到些什么呢？光荣公司如何进行人物参数的设定和调整的呢？在未来的《三国志XI》中人物参数设定又会有什么新的动向呢？

光荣公司十分注意游戏的平衡性，在对顶级将领进行弱化的同时却强化了一批中层将领，虽然我们更多的是用10代的数据来说事，不过这种趋势却不是10代才有的，是贯穿整个"三国志"系列始终的，而且我们估计这种趋势在《三国志XI》中有很大可能延续下去。光荣对游戏中的"无名下将"越来越重视，参数调整的幅度也很大，力争让这些一贯不被玩家重视的将领也能表现出自己的特点和作用，这种努力收到了一定的效果，但没有彻底解决问题。光荣虽逐步加大了"正史"的考证力度，并依据考证结果对很多人物的参数进行了调整，但这项工作进行得很不彻底，大概是顾及到玩家的接受程度，想想如果把赵云只当成刘备的卫队长来塑造，统率、武力可维持不动，智力和魅力也可马马虎虎维持着，政治参数就要和典韦这样的人找找齐，那还不天下大乱，子龙哥Fans的唾沫就能把光荣淹了，所以光荣乐得做个骑墙派，既加入"正史"也不放弃"演义"。估计在《三国志XI》中"正史"的影响力会进一步扩大，不过，估计只是针对一些不太重要的将领，光荣敢不敢直接拿名将狠下刀就难说了。

正如前文说的那样，我们认为"数字化"是策略类游戏简单而又合理的选择，而光荣公司"三国志"系列对三国人物的数字化可以说是非常成功的，但在玩家心目中，只有更好没有最好，希望在《三国志XI》中光荣可以做得更好。



数字化势力

在势力的数字化上，我们可与看到光荣面临着更大的挑战，其中一个比较的原因就是如何符合《三国演义》或《三国志》，同时又不破坏游戏的平衡性和可玩性。下面我们来看看这样两个重要有代表性的剧本中势力的情况，我们特地选择了一前一后两个剧本，这样数据会更有说服力。

十八路诸侯讨董卓

十八路诸侯都有哪些呢，按照三国演义中的交代应该是如下各家：第一镇，后将军南阳太守袁术。第二镇，冀州刺史韩馥。第三镇，豫州刺史孔伷。第四镇，兖州刺史刘岱。第五镇，河内郡太守王匡。第六镇，陈留太守张邈。第七镇，东郡太守乔瑁。第八镇，山阳太守袁遗。第九镇，济北相鲍信。第十镇，北海太守孔融。第十一镇，广陵太守张超。第十二镇，徐州刺史陶谦。第十三镇，西凉太守马腾。第十四镇，北平太守公孙瓒。第十五镇，上党太守张扬。第十六镇，乌程侯长沙太守孙坚。第十七镇，祁乡侯渤海太守袁绍。再有就是发檄文的曹操。需要注意的是刘备并不是一路诸侯，那时他还没有这个资格呢。那么这十八路诸侯总共有多少兵马呢，演义中并没有明确的数字，只说"诸路军马，多少不等，有三万者，有一二万者"（具体说明的有2家："袁绍引兵三万""北平太守公孙瓒，统领精兵一万五千"），如按此计算，大约在20~30万左右。再来看董卓方，先是派华雄领"马步军五万"迎战，后来董卓"遂起兵二十万，分为两路而来"。应该说双方在兵力上是旗鼓相当。从历史上看，董卓所率领的西凉兵是在长期的羌战中锻炼出来的劲旅，也是镇压黄巾军起义的主力，因而兵精将勇，十八路诸侯单拿出哪家来也不是对手。从以上的数据可以推断，董卓的兵力至少要有30万（出征一线的是20万，长安、洛阳、弘农等地总还要留些兵力），而其它诸侯就算出征兵力只有一半，那每家总兵力也不过3~6万的兵力。可是如果真按照这样的设定，在游戏中董卓的势力几乎就是无敌的了，选董卓则毫无趣味可言，选择其他势力简直就是噩梦级的挑战。

三国志1代是相对最遵循历史的，董卓的总兵力在13万以上，而其它势力均是1万多人，袁绍兵最多也不过3万人而已。另外在钱粮等方面也都占有绝对优势，在1代中选择董卓成为了很简单的通关选择。可能正是鉴于这种情况，2代中董卓一下子被缩减到3万多人，端的是矫枉过正了，在以后各代中虽然没有如此变态，但董卓的势力还是被严重缩减，而各个诸侯的实力却大大加强（5代里董卓虽然还是有13万人，但是其他各路诸侯却有接近40万人）。从总体趋势上看，光荣在这个问题上左右摇摆，7代的人数董卓方被缩减到了7万，但从8代以来光荣再一次向史料回归，8代兵力是128 000，9代是114 000，10代再次恢复到132 000的水平。因此可以看出，光荣在三国志的数据设之中，在保证游戏的平衡性和可玩性的基础上正在努力地向史料靠拢。

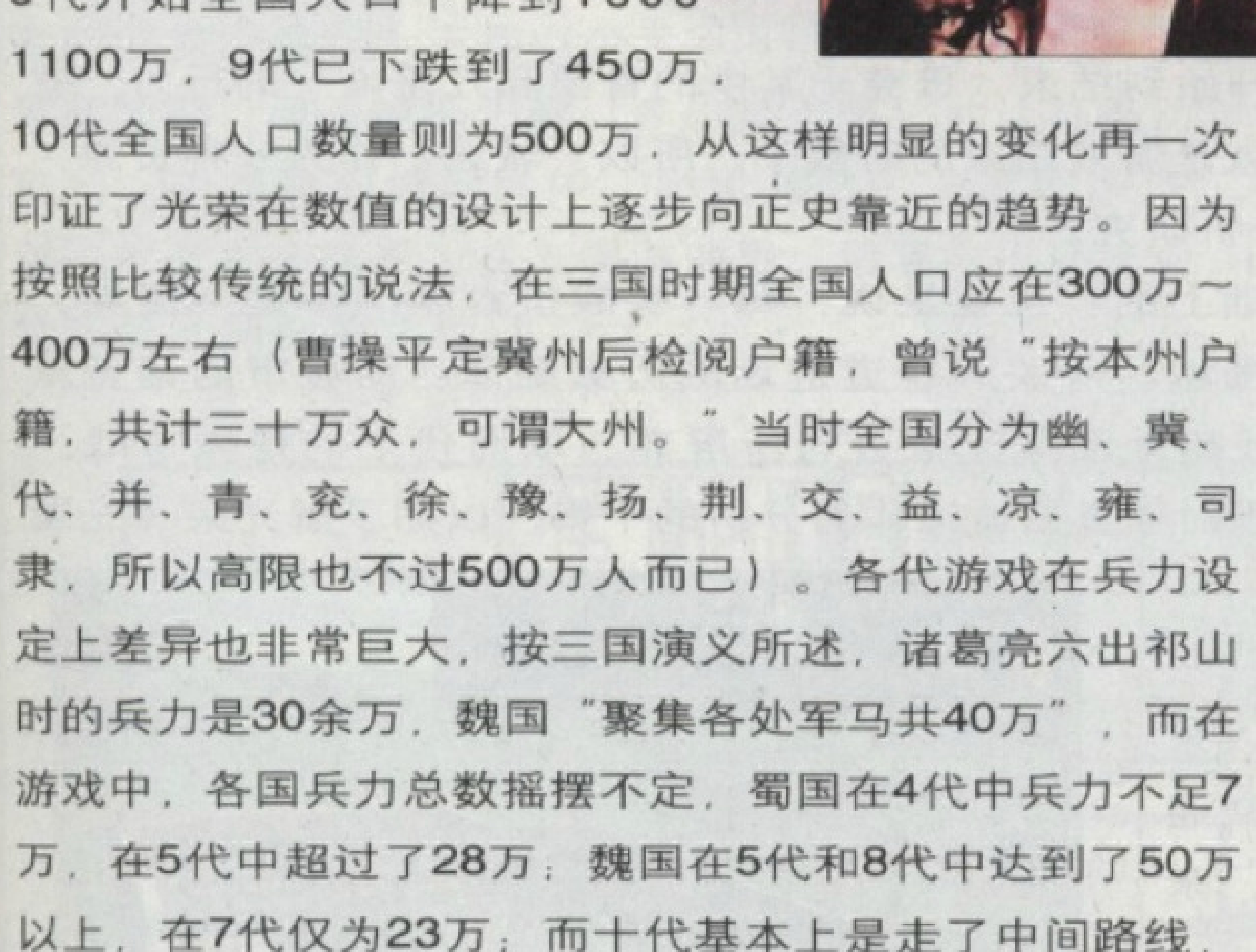


另外一个有趣的话题是关于刘备的，在"三国志"历代游戏中，刘备都是同上面18位平起平坐的诸侯，兵力和钱粮在参与讨董卓的诸侯中也不是最弱的，但事实远不是如此，话要是说的难听一点，刘备哥儿三个是跟着公孙瓒去瞧热闹的，"演义"中也说：玄德、关、张引数骑跟公孙瓒来……可见做为平原令的刘备手下基本没有部队，后来袁绍在赐刘备座位时也说"吾非敬汝名爵，吾敬汝是帝室之胄耳"。当然，做为男一号的刘备在游戏中要以君主身份出现，光荣不得已将平原城以及刘备拥有的兵马钱粮夸大了几十上百倍，可以说这种夸大也是为了游戏的平衡性考虑，所以也就不用深究了。

五丈原汉丞相归天



这个剧本在早期的第1代和第2代中都是没有的，从3代开始设置这个剧情（名称各异，起始时间也略有出入）。所占城池数量各代基本相差无几，但在人口数量上变化确实是比较大的，在3、4、5代中全国人口都是1200万以上，6、7、8代开始全国人口下降到1000～1100万，9代已下跌到了450万，10代全国人口数量则为500万，从这样明显的变化再一次印证了光荣在数值的设计上逐步向正史靠近的趋势。因为按照比较传统的说法，在三国时期全国人口应在300万～400万左右（曹操平定冀州后检阅户籍，曾说“按本州户籍，共计三十万众，可谓大州。”当时全国分为幽、冀、代、并、青、兖、徐、豫、扬、荆、交、益、凉、雍、司隶，所以高限也不过500万人而已）。各代游戏在兵力设定上差异也非常巨大，按三国演义所述，诸葛亮六出祁山时的兵力是30余万，魏国“聚集各处军马共40万”，而在游戏中，各国兵力总数摇摆不定，蜀国在4代中兵力不足7万，在5代中超过了28万；魏国在5代和8代中达到了50万以上，在7代仅为23万；而十代基本上是走了中间路线，蜀国兵力被设定在10万，魏国设定在35万，应该说这个比例是基本符合历史实际的。那么为什么游戏中的总兵力（特别是蜀国）与小说中（小说中仅仅是出征兵力而不是总兵力）的差距会如此之大呢？我们考虑有如下原因，一是三国演义的尊刘抑曹的基调在一定程度上夸大了蜀国的实力。再有，就是策略游戏要给玩家留出相当的发展空间，如果我们仔细研究就会发现各国如果疯狂扩军，总兵力是完全可以达到并超过历史上的数值的。



以上只对魏和蜀的兵力做了对比，同时需要做对比的是钱、粮等战略物资，还有就是有关吴国的数据也需要关注一下。现在比较公认的看法认为当时魏、蜀、吴三国综合实力大概是6:2:3（其实越往后发展魏阵营越强大，比例可能就不止如此了），也就是说魏的综合实力是蜀的3倍，是吴的2倍，而吴蜀加一起实力也略逊于魏国。以这个大前提来评估，各代的数据基本是符合要求的，这也说明光荣在这方面还是比较注意的。

总体来说，对于势力参数（包括所占城池数、将领数、兵马钱粮数等）的设定难度还在人物参数设定难度之上，因为个别人物设定的偏差对游戏的影响毕竟比较小。既要保持游戏的平衡性，又要反映出历史的真实，这并不容易。光荣目前的表现还是在不断的进步之中，而且总体的趋势就是在合理与真实中寻找着最佳的结合点。

“十八路诸侯讨董卓”各代游戏势力对照表

	势力名称	武将数	士兵数	城池数	人口数	金钱数	粮食数
三国志I	董卓	15	136400	4	686000	4150	85000
	十八路诸侯	50	124700	14	1254000	10250	166000
三国志II	董卓	16	38000	3	1500000	2000	100000
	十八路诸侯	59	150000	9	3030000	9000	340000
三国志III	董卓	31	46500	3	1170000	11400	145000
	十八路诸侯	76	169800	12	2702000	29400	478500
三国志IV	董卓	23	66000	3	1150000	15200	26400
	十八路诸侯	55	185800	12	2664000	44500	78600
三国志V	董卓	24	135500	3	1075000	15200	31400
	十八路诸侯	60	102600	12	2469000	45800	164000
三国志VI	董卓	26	56600	2	646000	419000	391000
	十八路诸侯	55	152100	12	1968000	4131000	4339000
三国志VII	董卓	35	79000	3	732000	15000	300000
	十八路诸侯	79	372000	15	2634000	45000	750000
三国志VIII	董卓	32	128000	4	949000	13520	232800
	十八路诸侯	90	368600	15	2721000	40650	603000
三国志IX	董卓	28	114000	4	714000	9076	73200
	十八路诸侯	106	241000	13	2507000	39642	402080
三国志X	董卓	29	132000	4	915000	145000	2290000
	十八路诸侯	114	381500	15	3041600	411200	6033000



数字化城池

说起来很有意思，其实玩家从运行《三国志》游戏开始到结束，贯穿于其中的首要和几乎唯一的行为，就是抢夺城池和维护城池。抢下最后一座城池的时候，也就是游戏结束的时候了。所以“城池”作为一种资源，在《三国志》系列游戏中是相当重要的，也值得我们分析研究。

在三国志第1、2两代的战略地图是建立在州的基础上的，也就是说，每一次战役占领的不是一座城，而是一个州郡。这样的做法由于不够成熟，无法体现围城、守关和绕道进攻的历史细节，而城市的诸多重要作用也无法体现。所以在3代之后以州郡为单位的战略地图被光荣公司所屏弃，取而代之的是城市战。

在本文中，我们着重选择了六座具有代表意义的三国时期重要城池作为分析的个案，以期了解光荣《三国志》各代中对城池的安排。



洛阳

魏以前亦称“雒阳”，城邑名，在今河南洛阳市以东12公里外的洛河北岸，连接华北平原与渭水盆地成为交通要冲，是古中国的中心。东汉以前为河南郡治所在。东汉、魏、晋均建都于此。公元190年，董卓迁都长安，焚烧洛阳宫殿，对当地的经济造成了毁灭性打击。196年献帝和他的中央政府好不容易回到荒芜的洛阳，但很快又随曹操迁往许昌，并且一直留在那里直到死去。此后洛阳成为曹操远征荆州的根据地，并且他自己也最终病逝于此地。古洛阳的若干遗址目前依然存在，包括东汉大学和白马寺等。

许昌

旧名许，县名，位置在今河南许昌市东南郊外的古城村。东汉末，曹操迎献帝于此，称许都，并在该地实施了闻名于后世的屯田制。它是魏五都之一（魏的五都分别是洛阳、长安、许昌、谯和邺城）。直到公元220年曹丕即帝位后，才将魏的都城重新迁往洛阳。许昌位于河南省平原的中心，四通八达，很少受水害侵袭。至今遗址处还留有献帝及伏皇后的坟墓。

成都

县名，治所在今四川成都市。三国时蜀国建都于此（公元214年～263年），且为益州、蜀郡治所在，物产丰富，气候宜人，又因受惠于岷江而得水运之便。成都市区内至今保留有刘备衣冠冢及武侯祠。在光荣《三国志》里，通向成都的道路从来都只有一条，它一向都是习惯保存实力，以守为攻的玩家们的最好的根据地了。

建业

城邑名，位处今江苏南京市。吴扬州州治所在，水路交通发达。北方和西方临长江天险，东南山岳环绕，是易守难攻的战略要地。黄龙元年孙权定都于此。孙权原以吴（今镇

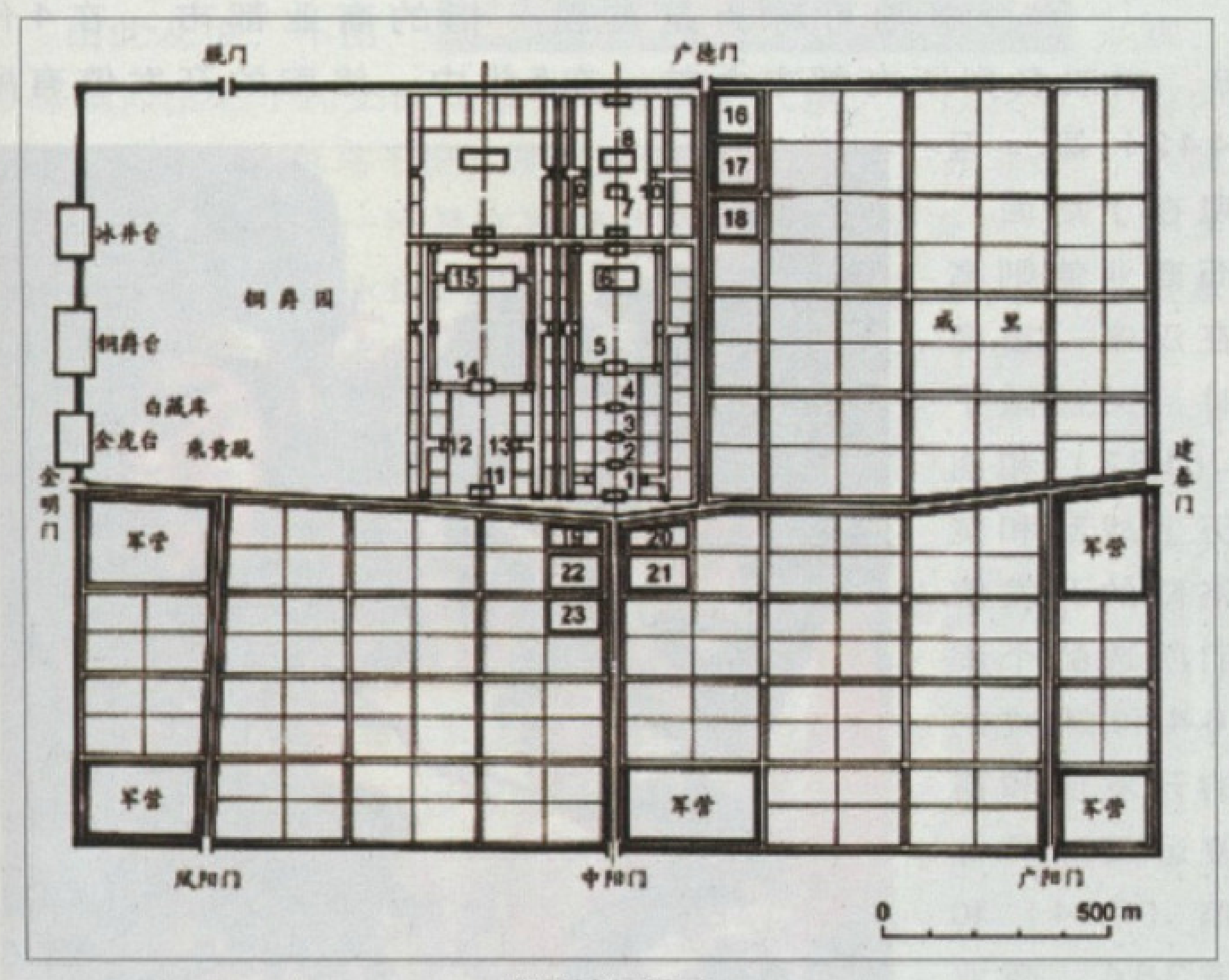
江京口）为首都，建安十六年（公元211年）自吴迁都秣陵，次年，于此地筑石头城，改名建业，后来发展成为江南最大都市。晋时改名为建康。石头城遗迹目前在南京市西凉山下。而孙权本人则长眠于城市南面的梅花山上。





襄阳

县名，治所在今湖北襄樊。襄阳县始建于西汉初年，以县治位于襄水之阳而得名，辖汉水以南、中庐县以东、县以北的地区。在汉代属荆州南郡。献帝初平年间，荆州刺史刘表移州治于襄阳城内。建安十三年（公元208年），曹操控制了南郡北部，置襄阳郡。原籍琅邪阳都（今山东沂南）的诸葛亮幼年随叔父到荆州，隐居襄阳城西隆中，举世闻名的“三顾茅庐”和“隆中对”就产生在这里。在三国游戏里，诸葛亮出现之前，这座城市恐怕是玩家必争之地。



古邺城复原图。



邺城

邺城遗址在今安阳市北18公里处的漳河岸畔。东汉冀州、魏郡郡治所在，曹魏政权下的邺城是在战国秦汉旧邺城的基础上增建的。曹操封魏王后以此为都，曹丕称帝，以此为魏五都之一。著名的邺城铜雀三台即是建在这里。铜雀台名为游赏，实际台下贮藏武器军资，供战乱时据守。邺城同时也“建安文学”的发祥地。



实际上，在《三国志》系列里，这些历史名城的作用更多地体现在人才和物资方面的丰富，例如早期剧本如果能够尽快占据许昌，那么曹操手下的一批文臣武将都会聚集在你的麾下，对尽早制霸中原将起到很大的作用。而从战略角度讲，这些城市是否起到了史实中应起到的作用，这也许并不是《三国志》所表达的重点。

在早期的三国系列的设定中，“治水”是非常重要的内政参数。在4代中，位于长江和黄河流域城市的治水值



这样的城池在《三国志VI》中居然是易攻难守的。

都偏低。例如4代的189年剧本里，建业治水值只有36，在43个城池中排到了第31位，而襄阳的治水值也仅有40，排在第27位。而成都的治水值为67，排名第3，仅次于北海与汉中。而洛阳的治水值居然才只有28，排在倒数第2的位置上。在5代中，这一状况得到改变，在同一开始年代的剧本中，洛阳的治水值为78，次于成都的89。而建业和襄阳的治水值则分别为37和44。这样的变化看起来是相对贴近实际情况的。不知为何，治水值的设定从6代开始正式取消，取而代之的是“治安”。

从农业和商业的角度来看，洛阳在三国志中则可称为是首屈一指的商业都市。在4代中，洛阳的开发值和商业值分别达到了76和78，双双名列所有都市之首。在5代中，洛阳的开发值有所回落，洛阳的开发值（405）甚至没有邺城（442）高。但在商业值（833）上，则远远把其他几座城市甩在了后面。而到了6代时，初期剧本洛阳的开发只有25，而商业值则高达109，这进一步表达了光荣公司对于洛阳城在汉末“重商轻农”历史的一种理解。而这种设计到了7代时，又被做了重大调整。在189年的剧本中，洛阳的开发值（167）和商业值（168）又双双成为首屈一指的。而在经历了战乱和焚城后数十年的荒芜后，在官渡之战的剧本中，洛阳的开发值和商业值依然保持在142和143，开发值在我们所选的个案城市中是最低的，但商业值则次于许昌的164和邺城的184。而到了三国末期的五丈原剧本里，洛阳的开发值和商业值又打到了320和386这样的高分，综合数值远超过其他几座城市。而到了8代则更离谱，洛阳的开发值（704）和商业值（880）则比排在第2位的成都（开发值384、商业值512）几乎高出近一倍。704的防御值也高出其他几座城市近一倍。

在7代中的所有剧本里，洛阳的初始治安值均为69，始终低于襄阳（77）和邺城（74）。超级大都市的治安总是不那么好，这倒也是当代都市的现状，而曹操的根据地邺城治安好是否是对曹魏政权的一种肯定？而襄阳则是中原人躲避战乱的重要地点，那么治安高似乎也是应当的了？

纵观三国志历代的城市数据，不难看出，7代的数值做得是比较粗糙的。所选择的6座代表城市里，无论在任何一个剧本里，都市金钱与粮食都是3000和50000，一丁点变化也没有，真让人怀疑是开发者忘记调整数据了。作为全部依赖大量数据而存在的《三国志》游戏，在城池的数据上很难做到精确，玩家只要把握住一点，明确哪些城池是三国时期重要的大型都市，那么他就足以明白自己该做些什么了。

本专题参考了许多光荣官方提供的资料集，同时还使用了资料集中的部分图片。

结语

在北京西郊，有一处万安公墓，它始建于1930年。李大钊、段祺瑞、戴望舒、曹禺等一大批近现代历史文化名人都葬于此地。在公墓正门的对面，就是一大片桃园。每年清明时节，前往公墓祭奠逝者的人们，大都能看到翌春时节桃花盛开的绝美景像。



而以桃园为背景所发生过的一段传奇故事，在中国百姓中可谓家喻户晓，那就是由小说家所创造的刘、关、张“桃园三结义”的故事。

由此及彼，不由得感慨人生之于历史的短暂。“昔为七尺躯，今成灰与尘”，“空知赤兔马千里，漫有方天戟一枝”，“是非成败转头空”，这无一不是在感慨时间长河的无情流淌。

英雄们已化做永远的灰尘，它们随风飘洒在乡间和城市里，而后来人却可永远地将这种凄凉读作是一种壮丽和华美。诗人早已把话说在前头：古今多少事，向来都是付之于生者的笑谈中的。这是生者的本能，也是生者的智慧。

而今日为亿万玩家所痴迷的光荣游戏《三国志》系列，也可说是对历史笑谈的一种吧。

在对10款《三国志》游戏进行测试记录的繁琐过程里，我们仿佛又回到了过去的时光。感受到曾经的亲切和激动。是这种曾经的回忆支持着编辑部里的老三国迷们一起完成了这个专题。

我们的专题通过数字对比的方式来将三国系列做了一番回顾，而相信读者在读过我们的专题后，对光荣公司的游戏工作者们在这个系列作品中的刻苦探索和成长历程，也都能有所体悟。



谈论一个系列游戏作品，它的优点和缺点，要从“游戏内”和“游戏外”两个角度来分析。也就是说，要从游戏性和游戏体现的文化特征两个角度来分析。

从“游戏内”的角度来总结光荣的三国历史游戏，就是两个字——坚持。在《三国志》系列的游戏性上，光荣公司并非“天生丽质”，玩过NAMCO公司的《三国志 II——霸王的大陆》的玩家，大都会同意这一观点。而由于游戏受特定的史实背景的“拖累”，所以在策略层面的环环相扣上，也无法与一些国际知名的战略游戏相比。但是光荣公司开创了这一游戏系列，并一直将这个系列坚持做了下来，同时还保持了一种不懈的创新精神。如果不是这种坚持，也不会有今天雍容华贵的《三国志》。尽管对于这个系列的每一代作品，都有这样那样的批评之声，但是如果大家放下浮躁的心态去仔细思考，就会明白，维持一个游戏品牌到第10代依然在进步，是件多么不容易的事。同时我们也坚信，推动光荣把这个系列完善下去的，恐怕也不仅仅是出于商业层面的考虑。



从“游戏外”的角度分析《三国志》系列。我们会发现，一个游戏如果最终能形成一个庞大的系列，在它背后就必然体现出一种特殊的文化现象。例如流行于欧美的《魔法门》、《创世纪》系列，例如《最终幻想》系列，乃至于《极品飞车》和FIFA系列，无不体现着这样一种现象。这些游戏迎合了一个地区、一个国家、一个民族甚至一个大文化影响圈的受众群体。也就是说现在的东亚地区有大批的《三国志》玩家，这和多少代人积淀下来的一种文化情结是分不开的，这种东西挥之不去，所以才会有一个长久不衰的市场需求。当然，游戏中依然有一些共性的东西，比如追求胜利、传奇、伟大感和不朽感。

从形式上来看，光荣《三国志》系列中的游戏界面，其美术风格随着历代的发展，大量借鉴甚至直接采纳了中国帛锦刺绣、瓦当、砖刻、瓷器、木雕甚至民间剪纸的美术元素。而游戏中家喻户晓的人物形象，也与明清的三国话本绣像→戏曲人物→杨柳青年画→建国后出版的《三国演义》连环画一脉相承。

而广为中国玩家所叹为憾事的——为什么中国的文化遗产却在外国的游戏开发商手里发扬光大——这又何尝不是一种更深层次的文化现象呢？

有时三国游戏玩得多了，常常觉得，这在个游戏里扮演的并不是自己所喜欢的那种人。愚忠、杀戮、追权夺利、无休止的扩张……似乎在这些糟粕中很难看到人性的光辉。但是又转念一想，这大概也真实地体现了人生的残酷性。它告诉你，人生就是这样的。游戏固然是虚幻的，但是在游戏中，人性的真实也在不断闪现。在为自己的城市选择太守时，忠诚度都是玩家要考虑的第一要素，而统帅和政治能力，却都在其次了。这和我们生活中的现象何其相似。

游戏终究是游戏，在游戏里的称王称霸，其实只是我们平淡生活的一种调剂。“笑谈”之外，我们的生活依然要继续。生活在真实中。这也许是我们在这篇文章的结尾要对读者们说的题外话吧。P



国内新闻

中国青少年网络协会第一次会员代表大会在京举行

7月22日，中国青少年网络协会第一次会员代表大会在北京二十一世纪饭店举行，会议主题是深入贯彻《中共中央、国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，动员社会资源，共建网络文明，创造亿万青少年健康成长的绿色网上空间。全国政协副主席、中国青少年网络协会名誉会长王选，共青团中央书记处第一书记、中国青少年网络协会顾问周强等领导出席会议并致词。会议审议并通过了《中国青少年网络协会章程》，选举产生了中国青少年网络协会领导机构。共青团中央书记处常务书记、全国青联主席赵勇当选为协会会长。

《天翼之链》推出竞技俱乐部系统

《天翼之链》将迎来2.44版更新。此次更新推出了"竞技俱乐部"系统，该系统相似于《魔兽争霸》Battle.net的对战系统，有自动对手配对功能。系统会根据对战者间的实力差距选择最合适的对战者，还可以定期选出胜率最高的玩家颁发奖励，"竞技俱乐部"系统还能自动记录对战者的资料。另外，更新后除了出现新的武器、物品、任务，地图也会以道具的方式出现。



《铁血三国志》进军东京电玩展

9月24日，CESA（日本电子娱乐协会）举办的"东京电玩展"（TGS）将拉开帷幕。从1996年开始至今，"东京电玩展"已经举办了8届，2004年度TGS将展示2003年以来游戏业界最新的成果和大量正在开发中的软硬件产品。华义公司将以国产网络游戏《铁血三国志》为主打，参加此次展会，并将现场演示目前《铁血三国志》的最新版本。

连邦签约两款国产网络游戏

7月30日，连邦软件与创意鹰翔签约联合运营《碧雪情天Online》，与游戏巅峰签约联合运营《仙侣奇缘》。《碧雪情天Online》是创意鹰翔历经3年自主开发的武侠网络游戏，8月6号开始公测。《仙侣奇缘》是游戏巅峰开发的武侠言情网络游戏，战斗中融合了中国特色的武术和仙术。

56种涉嫌非法和违规出版的电子游戏被查处

8月3日，为了落实《中共中央、国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》的要求，规范引进版电子游戏出版物的出版发行活动，新闻出版总署音像电子和网络出版管理司对北京地区的电子游戏出版物市场进行了全面清查。此次清查共发现56种涉嫌非法和违规出版的电子游戏出版物。

《3Q1 Online》公测在即

由智冠推出的网络竞技麻将《3Q1 Online》将于9月初正式对外公测。该产品引进日本时尚线上AVATAR（纸娃娃）系统——玩酷馆，提供上万种服装饰品；还设置了代表个人荣耀的徽章系统、凝聚团队力量的俱乐部系统。另外，《3Q1 Online》公测之后将举办全国性"网络夏季杯"麻将大赛。

中韩电子竞技对抗赛结束

2004"华硕杯"中韩电子竞技对抗赛落下帷幕，中国国家队以1：3的总比分负于韩国国家队。本次比赛中，中国队只在反恐精英项目的比赛中通过加时赛战胜了对手，在FIFA2004和星际争霸项目的争夺中则大比分落败，而魔兽争霸项

腾武数码相中《墨香》

■本刊记者 生铁



腾武数码总裁杨震。

2004年8月1日，上海腾武数码科技有限公司（以下简称腾武数码）宣布该公司与韩国eSOFNET公司签署了幻想武侠网络游戏《墨香》的代理授权协议。据悉腾武数码为此款产品付出了150万美元的授权金。本刊记者就此对腾武数码总裁杨震进行了专访。

《大众软件》：杨震先生，自腾武数码科技有限公司今年2月成立至今已半年有余，能谈一下在签约《墨香》之前公司都做了哪些准备工作？公司的人员情况如何？

杨震：公司在今年2月初步成立。成立后我就一直在找自己希望做的产品。它应该是以中国文化为背景的产品。我们评测了很多日本、韩国及欧美的产品，大部分不适合本公司的定位。最后决定选择了《墨香》，它具有浓厚的中国文化色彩，同时品质又高于目前的国产武侠游戏。目前腾武员工已有70人，还在继续扩大编制。我们的骨干不仅需要有丰富的专业经验，人品是否正派也相当重要，这是我们公司的优势之一。

《大众软件》：您在去年是否就已经得到投资了？

杨震：不，我在离开新浪后才得到投资。成立公司后才开始着手寻找产品。

《大众软件》：能否谈一下《墨香》签约的始末？我相信我们的读者对此将非常感兴趣。

杨震：我和《墨香》很有缘。早在2001年我第一次走访韩国就对这款开发中的游戏留下了很深刻的印象，游戏很中国味，名字起得也很雅



目的比赛中，中国队在开局得胜的大好形势下连丢3局，最终2：3惜败。本次比赛由中华全国体育总会牵头主办，这在国内还是第一次。

《天地OL》更新为1.45版

8月8日，《天地OL》在听取玩家意见与建议的基础上，正式更新为最新的1.45版。此次改版对游戏操作、系统优化、数据平衡、聊天系统等进行了部分调整改善，同时新增了丰富刺激的游戏任务，还添加了7张地图、3种怪物、10个任务和功能NPC等内容。

国际新闻

新加坡获世界网游大赛主办权

新加坡争取到2005年“世界网络游戏大赛”主办权。据悉将有来自70多个国家的800名代表参赛并决一雌雄。新加坡经济开发局董事郭瑞光说：“新加坡在发展电玩方面还处在初期阶段。所以我们是从零或很低的层次开始。预料发展的速度将相当显著。”

公告板

是什么让他离开？
——《A3》运营公司高层人事变动



■本刊记者 阳光

2004年7月20日，《A3》运营商东方互通公司内部高层人事结构发生巨变，该公司副总经理张力波在挂职状态下离职。7月30日，海虹开始对东方互通进行大规模裁员，仅此一天就裁掉涉及公司市场部、技术部、渠道部、客服部等数个部门共66人，其中包括市场总监钱东海、渠道销售总监王海、市场推广经理张宏伟、商务合作经理王海峰、短信部经理严峻、客户服务部经理胡志红等。

据业内人士称，张力波的离职是因为《A3》经营不力与海虹上层产生矛盾。东方互通公司的两个控股公司——海虹控股和韩国Actoz公司分别持有东方互通50%的股份，双方各派出一名代表出任东方互通的副总经理，享有相等的权利。当时业界普遍宣传此次合作是“中韩双方携手共创网游新世纪”，事实上从一开始中韩双方的摩擦就没有间断过，中韩双方在东方互通公司内部权利不对等的事实，从公司整个中层都由韩方人员担任的状况便可窥见一斑。一名原东方互通公司员工的评论：“韩国人对中国的了解还不到一张纸，却要控制公司的绝大部分，这样肯定会出现问题。”《A3》运营过程中出现“点卡串货”的奇怪现象印证了这位员工的观点。东方互通一位高层人士向记者透露，2004年4月份公司支出约400万元，收入10万元；6月支出700万元，收入20万元，此外当海虹宣布运营《A3》时，海虹股票价格在两天内迅速攀升20%。但有数据显示随着《A3》运营情况的低迷，海虹股票价格由4月初的29元/股跌至到7月中的10元/股，市值蒸发约2/3。这样的经营状况让海虹方面失去耐性。中韩双方在对《A3》在经营理念上存在的较大差异成为中韩双方矛盾的重要因素。P

气。当时游戏还是2D的。今年1月再次见到它，已经是3D版本的，游戏有了更加符合中国玩家的创新，风格也很新颖，令人喜欢。

《大众软件》：选择它是否也有价格上的考虑？150万美金授权金是否是合理的价格？

杨震：它的价格还算是合理的，特别是在目前这个阶段。我更看中的是它的品质和很“中国”。

《大众软件》：本次与韩国eSOFNET代理授权协议，在未来游戏运营后的更新、维护能否得到韩方的尽力保障？

杨震：这其实也是我选择合作方时要考虑的一个重要因素。eSOFNET公司的这款游戏本身就是针对中国市场开发的，而且这家公司也是我接触过的韩国公司里比较务实和诚恳的。

《大众软件》：您曾对媒体表示：“腾武数码的宗旨是用专业态度使玩家获得快乐感受，让娱乐真正‘乐’起来，而不再是为游戏所累。”在这样一款代理游戏中，如何体现您所希望实现的宗旨？

杨震：我希望我们的公司是一家专业的游戏公司。如何做到专业？那就是要真正重视玩家需求：1.产品优质；2.贴心服务；3.本土的、民族的产品和概念。我们公司也有4个专业理念：1.专业，专业的人来做专业的事；2.专一，只做和游戏相关的服务；3.专心，不断根据用户来改进产品；4.专注，着重于给玩家带来新鲜的东西。我们不会像目前的一些游戏公司那样，做一些手法上恶俗、不择手段的事情。我们树立的是一家诚信的、健康的公司。



《大众软件》：在北京的开发部门是否对运营《墨香》起到技术支持作用？

杨震：北京的开发团队有两个目的：1.开发国产民族游戏；2.扩展对外技术与开发的合作，加强公司的核心竞争力。我想这个团队在《墨香》上的投入将是间接的。

《大众软件》：游戏何时能通过相关部门审批并与玩家见面？

杨震：《墨香》计划在今年10月进入公测。所有的审批已经在进行当中，并将在公测前完成。P

加拿大游戏代表团正式抵华

■本刊记者 生铁



会议现场。

本刊13期曾报道过“加拿大电子娱乐界代表团将在京沪两地访问”的消息，在7月22日～28日期间，该代表团正式抵华。记者参加了该代表团在北京加拿大大使馆召开的技术研讨会。出乎记者意料之外的是，大使馆本次组织的数家加拿大公司相当有针对性，它们包括了和游戏业整体紧密相关的各个领域的代表公司。其中包括：开发MAYA的3D图形技术供应商Alias公司；具有12年开发经验的视频游戏开发商A2M公司；名声在外的BioWare公司；致力于在无线电话平台上推出移动娱乐的BLISTER公司；提供网络对战系统平台的DIGITAL BUS公司；开发3Ds Max的Discreet公司；开发2D、3D动画及儿童娱乐软件的In Light公司；开发在北美热销的橄榄球和冰球游戏的Next Level Games公司。在这次研讨会上，这些公司的负责人分别向到会的中国厂商和媒体代表介绍了自己公司的产品技术和合作意向。“使馆专门为此举办一次技术研讨会以展示加拿大一些最新的游戏技术，这是一次令人激动的活动。”加拿大使馆商务公使Michael Martin先生表示。“代表团里的一些公司在全球游戏和多媒体开发领域都享有相当的知名度，加拿大的这些公司还将与中国同行探讨未来合作的机会。”


BioWare公司首席执行官Ray Muzyka先生在会上演讲。


加拿大使馆文化参赞Burcheft为本次会议致辞。

《梦幻之星网络版——BB》推出免费1日游戏卡

8月5日，日本《梦幻之星网络版——BB》推出称为“1 DAY”的免费游戏卡，1片的价格是105日元。使用该卡片号码在官方网站“Hunters License”登录可以免费游戏1天。需要注意的是，多张卡片时间不会累加。

一句话新闻

■近日，育碧宣布《战火兄弟连》将延期至2005年年初发行，PC、Xbox和PlayStation2三个平台的游戏都是如此。

■THQ因为财政方面的原因决定将旗下《迷失地带——切尔诺贝利的阴影》（S.T.A.L.K.E.R.——Shadow of Chernobyl）延期至2005年的1月至3月间发行。



公告板

世嘉中国战略全面启动

■本刊记者 Littlewing

世嘉中国事业战略发展会于8月3日下午在上海四季酒店举行，标志着中国网络游戏市场的迅猛发展已经被这些世界游戏巨头重视。此次展会世嘉全体高层均前来助阵，展示了即将在中国推出的3款网络游戏。《CT赛车Online》（CTRacerOnline）独特的在线赛车模式以及创造个性化赛车、配件更新系统等都与传统的MMORPG不同，该游戏中国代理权由上海天纵网络获得。第二款游戏是在DC、NGC、Xbox和PC平台上都大受好评的《梦幻之星Online》的最新版本《蓝色冲击》，这款游戏由朝华数字娱乐代理，年内玩家就有望亲身体会这款“梦幻”般的游戏了。世嘉王牌制作人铃木裕亲自登台介绍世嘉推向中国的头牌产品——世嘉与韩国JCE联合开发的《莎木Online》，该游戏由上海天之图科技有限公司代理，将在2005年2月内测。记者注意到，世嘉推向中国的网络游戏多为与韩国网游公司共同开发，这种“合作伙伴战略”将给中国市场带来巨大的冲击。“构筑事业基础，进驻中国市场”，世嘉上海软件公司的建立以及3款顶尖网络游戏的推出，将给国内原创网络游戏以怎样的影响和启示？


《梦幻之星Online》


铃木裕先生现场讲解《莎木Online》。



世嘉全体高层亮相。

2004维望迪娱乐亚太区游戏推介会印象

■本刊记者 北四环组

自《魔兽世界》正式宣布将在中国大陆地区运营之后，作为暴雪（Blizzard）、雪乐山（Sierra）等知名游戏研发公司的母公司维望迪环球娱乐（Vivendi Universal Games）也更多地走入媒体的视线之中。就在众多媒体关注该公司将如何进一步开拓亚太地区市场之时，继2003年维望迪娱乐在新加坡举办亚太区游戏推介会之后，2004年7月底的一天，本刊记者再次接到了来自维望迪亚太区总部的邀请，经过6个小时的长途飞行之后，记者来到新加坡参加了本次名为“Asia Games Summit 2005”的媒体游戏展示（试玩）会。

与上届展示会相同，维望迪娱乐邀请了来自中国、韩国、日本、新加坡、马来西亚以及中国台湾省、中国香港特别行政区在内的众多知名专业媒体的记者和编辑参加一年一度的会议。在为期一天的展示中，来自世界各国的制作人现场展示了多款将在2004～2005年推出的重量级游戏产品：其中即时战略游戏《地球时代2》（Empire Earth 2）；第一人称射击游戏《F.E.A.R》、《勇者无惧》（Man of Valor）、《部落——复仇》（Tribes Vengeance）；第一人称战术游戏《霹雳小组4》（SWAT4）被作为本次展示会的一线产品进行重点推介，这几款PC游戏在技术、创意、可玩性上都代表了未来游戏发展的趋势，也代表了维望迪娱乐对于亚太地区PC游戏玩家的需求判断。

来自全球的知名制作人和维旺迪娱乐的负责人脸上写满了自信。

在《地球时代2》14个固有的文明中，除了追加新的军事单位、特殊能力、领袖人物外，新增加的多达40余种的建筑也都有各自的作用。改进的3D引擎给记者也留下了较深的印象。

在全球CS的热潮中，《SWAT4》也“不甘寂寞”，试玩过此次的游戏，感觉该战术系列游戏更多地加入了类似于CS一样的快节奏因素。但是象炸弹将门锁炸开、瞬间判断人质、隐蔽行动等因素还是保留了该系列的优秀传统。

《勇者无惧》改变了以往类似游戏中“孤胆英雄”的作战方式，与团队的配合协调也非常重要。现场的展示中，出色的游戏AI，战斗中的回血设计、武器的效果等将游戏制作人设计理念体现得十分突出。

值得注意的是，在本次的展示会中上，维望迪公司还展示了多款研发中的Xbox及PS2游戏机游戏作品，其中以日本战国为背景的动作游戏《忍者红》（RedNinja:End of Honor）、以越战为背景的团队配合第一人称射击游戏《勇者无惧》（Man of Valor）还将同时推出PS2、Xbox等多平台版本。由此看来，维望迪除PC游戏和网络游戏外，在未来的2005年内，推广游戏机游戏产品也势必会成为他们的重点发展方向。此外，在前往展示现场的途中，很多媒体记者都预计维望迪旗下的《魔兽世界》和《半条命2》两款产品将在本次推介会上展露新的锋芒。然而，在为数众多的作品中，惟独没有此二者的“身影”，当本刊记者为此采访维望迪亚太区总部的市场人员时，他认为《魔兽世界》和《半条命2》毫无疑问仍然是他们最重要的游戏产品，但是由于此两款游戏知名度已经非常高，媒体的报道一直比较多，因此将更多其他优秀游戏产品展示给亚洲地区的媒体记者，也会使人感到耳目一新。这也是本次展示会没有展示《魔兽世界》和《半条命2》的主要原因。

据制作人的现场解释，连续两年参展的游戏《部落——复仇》是为了将游戏的效果和平衡性调整至最佳状态。游戏目前已经完成80%，现场试玩的第一关中，女主角的服饰和一个神秘饰物都有着极为浓重的中国特色，据悉该游戏的人物设定师是美籍华人。

在为期一天的展示会上，来自美国维望迪公司总部的市场人员、维望迪亚太区总部的负责人都对未来中国电子娱乐市场的成长充满了信心，他们认为中国未来几年有可能成为亚洲电子娱乐产业成长最快的国家，并对本刊记者表示，未来在中国的市场发展将是公司发展策略中的重中之重。

为期一天的新加坡之行非常短暂，“Asia Games Summit 2005”展示会留给记者印象最深的，或许也正如维望迪公司的市场人员所说：“游戏的未来，在亚洲，在中国……”

从故事情节和人物造型来看，《F.E.A.R》有很多“生化危机”+“DOOM3”的影子，但是这款第一人称射击游戏的画面效果的确十分出色。

新游戏，新生活

■上海 海上劳工（本刊专栏作家）

前些天在网上与一个玩家聊天，问她：玩了这么多年网络游戏，对中国的网络游戏有什么感觉？她的回答只有一个字：“乱！”笔者不禁哑然，良久不能作答。

回首中国游戏行业发展的十年之路，其情其景用前年一款炒得极火的网络游戏的名字可以很精确地形容：《混乱冒险》。从最初的街机到后来的任天堂兼容机，从单机游戏到网络游戏，真不知道电子游戏在中国为什么会走出这样一条蜿蜒曲折的路来。这10年来，中国的游戏玩家从无到有，直至今日数以千万计之众，如此庞大的一个群体，历经如此漫长的时间，却仍然无法培育起一家稍微像样儿点的游戏公司。时至今日，中国的游戏玩家们仍然只能在泊来的游戏作品中徘徊徜徉。当后世的历史学家们扼腕叹息我们丧失掉了那么好的发展机会的时候，会把罪责归于何方呢？

不知从什么时候开始，我们忽然惊奇地发现，身边的游戏，我们玩了那么多年的游戏，曾经给我们带来无穷欢乐的游戏，忽然间全都变了味道。美女头像、淋漓的鲜血和暴露的身体，似乎在一夜之间成了推广游戏的不二法门。在我们周围充斥着种种暗示性、挑逗性的广告语，似乎中国的玩家们全都成了“威而钢”，他们进入游戏的唯一目的就是面对电脑屏幕里面的虚拟人物自慰。这难道就是那些号称“骨灰级玩家”、号称最了解游戏真谛的人对游戏所做的事情吗？

先不谈社会道德和政府管制，让我们只谈游戏。游戏是什么？这是一个人们用0和1搭建起来的虚拟世界，人们在这个世界里实现梦想，享受在现实社会中不可能得到的丰富体验，并从中获得快乐。游戏的使命是为人们提供快乐，而决不仅仅是为人们提供感官刺激，在这方面很多其他的方式都能做得比游戏更好。也正因为如此，游戏被人们称为“第九艺术”。然而从中国的情况来看，很抱歉，到目前为止游戏还不能被称为艺术，它满身散发着铜臭的气味，像一个浓妆艳抹的娼妓，只能靠卖身为生。而这种奇观又是谁造成的呢？是那些号称最懂游戏的人吗？

恶搞本来是互联网的一种精神，它散发着创意的火花，代表了对传统秩序的蔑视和对权威的嘲弄。恶搞，像一把锋利的刺刀，在瞬间划开社会的假面，直抵本质。然而在我们这里，在那些所谓的恶搞的游戏推广手法中，我们看到的却是拿无知当勇敢，把恶俗当时髦。当那些人，那些最懂游戏的人把这些乱七八糟的东西附着在游戏之上的时候，我们确实已经无法再认清游戏的本质了。

游戏在中国呈现出目前这种丑陋的表象，陷入“乱”的怪圈，并不是单方面的原因，而是从业者、玩家、主管部门和社会等多种因素相交织互动的产物。在讨论问题的时候单纯批评任何一个方面都有道理，但是都无法解决问题。

对从业者来说，整个行业是一盘散沙，每名从业人士都只顾自己的眼前利益，没有人对行业负责，也没有利益间的协调和沟通机制，更没有任何自律的约束，其结果就是饮鸩止渴，不惜损害这个行业的长远发展机会。虽然说商场如战场，成者为王败者为寇，没有人会同情失败者，但是这样发展下去，各种怪招恶招层出不穷，游戏业在社会大众面前的形象不断败坏，终究难逃被管制和禁止的噩运。到那时，一切都将化为乌有，正所谓“皮之不存，毛将焉附。”

从玩家来说，不能给自己的游戏产业以强大的支持，在单机时代疯狂购买盗版，在网络时代拼命使用外挂私服，反过头来责骂中国的游戏产业太不争气，不能给他们提供本土化的游戏精品供他们娱乐。如果欧美和日本以及韩国的玩家都是如此游戏的话，恐怕到现在大家已经没有什么游戏可玩了。

而直到今天，尽管这个行业已经给整个国家的经济带来了越来越显著的贡献，但是由于游戏的文化属性，国家对于这个行业的管理仍然非常谨慎，游戏业仍然不能获得与其它行业等同的商业地位，因此在中国，游戏业的发展面临着更多的束缚和限制。在这方面需要国家主管部门与行业取得更多的信任和理解，真正为行业的健康发展而服务。

从古至今，社会上便一直奉“玩物丧志”这句老话为金科玉律。在中国，人是不能有娱乐这种需求的，不知为什么，不管是健康的还是不健康的，人们总是把娱乐当成洪水猛兽。这就导致整个娱乐业在中国都处于一个很古怪很扭曲的位置，这其中也包括了游戏业。正是因为社会的这种传统观念，导致我们丧失掉大好的发展机会，而这一点至今仍不为人们所知。从人性的角度来说，娱乐是人的一种很正常的需求，既不高尚也不低俗，仅仅是一种心理需求而已；从市场经济的角度来说，娱乐产业在中国是有巨大发展潜力的行业，如果我们不发展自己的事业，这个市场就会被别人占领——因为市场是不能容忍空虚存在的。

作为一个玩家，一个玩过的游戏并不算多的老玩家，在我心里一直有一个梦想，那就是让所有的中国玩家都能够进入到一个新的时代，在那里我们真正回归到游戏的本原，拥有属于自己的崭新的游戏，而这些游戏能给玩家们带来崭新的生活。这就是我的梦想——新游戏，新生活！P

泼胆浮海上
埋首一劳工

全美电脑游戏销售排行
2004年7月18日到7月25日

名次	游戏名称	发行商	价格
1	国家的崛起	微软	30美元
2	模拟人生白金版	美国艺电	20美元
3	模拟飞行2004——飞行世纪	微软	30美元
4	动物园大亨2004完全收藏版	微软	30美元
5	神话时代	微软	30美元
6	模拟人生	美国艺电	40美元
7	孤岛惊魂	育碧	40美元
8	模拟人生——超级明星	美国艺电	20美元
9	英雄城市	NCsoft	50美元
10	光晕	微软	30美元

记者点评：与半月前相比，排行前几位的游戏普遍采取降价策略，唯一的例外是《英雄城市》（City of Heroes），可见这款游戏的热销程度，这恐怕与最近上映的《蜘蛛侠2》、《地狱男孩》等一系列漫画题材影片有关。前几周成绩突出的《哈利·波特——阿兹卡班的逃犯》一路下滑，已经无影无踪，而即时战略大作《国家的崛起》凭借其优秀的资料片《国家的崛起——爱国战争》杀入榜首。看来流行趋势还是不能弥补游戏性的不足。

■类型：第一人称射击　■制作：Headfirst Productions　■发行：Bethesda Softworks
■上市日期：2004年9月1日　■推荐度：★★★★☆

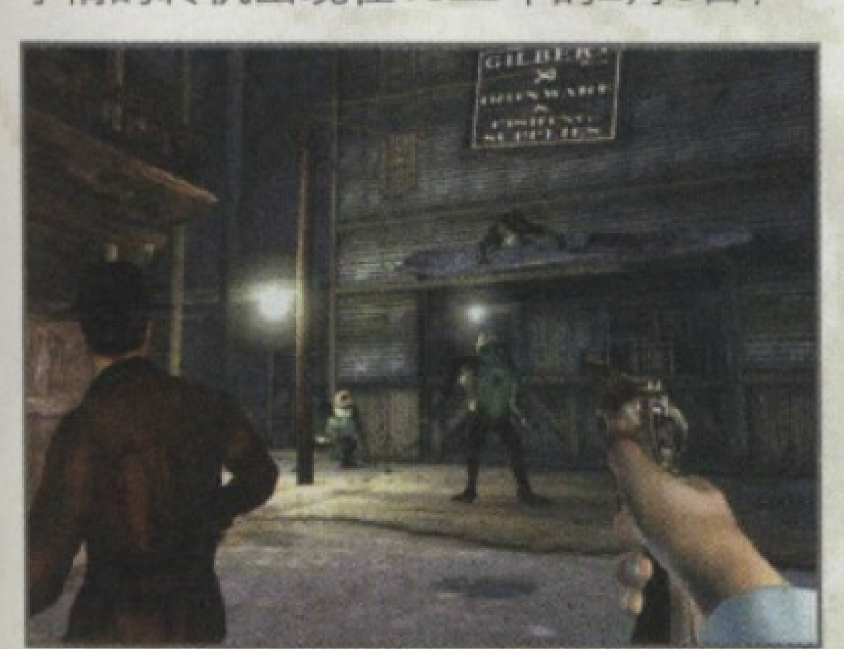


噩梦之中踏血寻魔
《邪神呼唤》Call of Cthulhu

■绝对领域 大傻瓜

杰克·瓦特斯，1890年生于波士顿一个贫苦家庭，是家中3个孩子里最小的一位。杰克的父亲是个双料酒鬼加赌鬼，经常以揍自己的孩子取乐，最后大概实在找不到什么乐子干脆结束了自己的生命。母亲为了养家糊口终日劳作，很快她也带着一身病痛在杰克11岁那年离开了这个世界。经过几年的监护生活后，杰克谎报年龄加入警界，因为了无牵挂而专心工作，很快成为当地小有名气的警官。这样的好日子一直持续到1915年9月6日。那是一个不祥的雨夜，杰克奉命前往郊区一所房子，据说该地发生了枪击案，抢占屋舍的邪教徒们行为举止都无比怪异。身为谈判专家的杰克进入房内调查，在地窖中他突然遭遇神秘的异形生命体攻击，也就是后来被称为"迈索斯"的怪物，而这之后的事情成了一个永远的不解之谜。随后赶来的同事们在图书室地板上发现了杰克，但这个杰克已经不是几个小时前那个充满自信的警官，他的眼神和表情都充满了恐惧。杰克很快被送到精神病院，他在那里被诊断患有严重的失忆症和精神分裂。"后来我们听到尖叫声才找到他。我从没听见人类能发出这样的叫声，我也不希望再次听到。当我第一眼看见他躺在那里时，我简直不敢相信自己的眼睛。这个人似乎已经被掏空了全部的魂魄，奇怪的是他居然还在呼吸……嘴里反复念叨着一些奇怪的词语。我们3个人一起扑上去才把他硬拖了出来……"罗伯特·阿姆斯特朗警官在1939年接受采访时回忆道。

直到1921年杰克才得以离开精神病院。所有的辉煌都已离他而去，前警官杰克甚至记不起这6年来发生了什么，不过6年前那个夜晚的零星片断仍然会偶尔在脑海里闪过，随之而来的还有可怕的噩梦，香烟和酒精成了他的生活必需品。为了生计，杰克开了一家简陋的侦探所，但他只接受与各种神秘事件有关的委托。事情的转机出现在1922年的2月6日，一位名叫阿瑟·安德森的连锁杂货店经理，希望杰克能够帮助调查发生在英司茅镇的一桩失踪案，在电话中安德森先生甚至谈到那个诡异小镇上有可怕生物出现。杰克立刻接下了这个案子，他希望能为自己过去的经历找到一个答案。



对于玩家们来说，这个故事才刚刚开始，但对于霍华德·菲利普·勒维克劳夫特（Howard Phillips Lovecraft，1890～1937）来说，这些都已是过眼云烟。这位美国惊悚幻想小说的元老人物在1920年首创了《邪神呼唤》的故事，主人公杰克·瓦特斯为揭开异形怪物之谜经历了种种不可思议的恐怖冒险。该系列小说对人们在邪恶精神力量袭扰下的恐惧感描写得入木三分。虽然那时候这类作品难登大雅之堂，但霍华德的作品却影响了不少热衷此道的后辈，如今大行其道的恐怖之王史蒂芬·金也在其中。上世纪80年代初，《邪神呼唤》被别具慧眼的商家改编为类似AD&D的桌面纸笔游戏，由此纸笔游戏中又多了一个CoC









的牌子。十几年来CoC一直不断推出新的桌面故事版本，这都要归功于那些资深玩家们自发的再创作。面对这样一个热门题材，电子游戏制作商们当然不会视而不见，来自英国的Headfirst公司决定将杰克的冒险经历中最精彩的部分汇集到游戏《邪神呼唤——世界之黑暗角落》中。霍华德老先生留下了一系列惊心动魄的故事，那么Headfirst又将如何在屏幕上重现这些令人毛骨悚然的经历呢？

和《鬼屋魔影》、《寂静岭》一样，《邪神呼唤》选择了恐惧路线。本作采用第一人称视角来强化玩家的视觉感受，玩家操纵主人公杰克四处奔走调查。粗看画面酷似FPS游戏，控制键位设定也大同小异，但没有哪一款FPS能有如此之多的冒险解谜和NPC互动成分。在游戏中玩家可以选择自己喜欢的方式去解决问题，或是枪炮齐鸣大开杀戒，或是细心打探调查悬疑。无论你选择哪一种方式，都能在其中体验到非常真实的互动效果。在战斗中受伤并不仅仅是导致生命值降低，不同的受伤部位或伤情都会给主人公带来不同的结果。例如，腿部受伤走起路来就一瘸一拐；手臂受伤就无法准确射击；中毒之后耐力消耗会很快，如果持续流血甚至会危及生命；在冷水中浸泡过后，你都能感到主角的身体在瑟瑟发抖。这款游戏里没有遍地可见的速食血瓶，主人公也不能吃个鸡腿什么的就把HP红槽补满；受伤后要保住自己的性命，必须利用各种医疗器材对自己进行包扎救治，这一设定倒是非常符合真实情况。

优秀的冒险游戏总能触及到玩家们脑海深处的恐怖神经元，但在这款游戏中，主人公杰克也有自己的精神意识值，这就是本作独具的Sanity系统。当第一次看到来自深渊的魔物时，杰克的精神值就会降低；看到同伴尸体、阅读自杀者日记等都会导致精神值下降。精神值过低的杰克会产生大量恐怖幻觉，听到一些虚幻的声音，看周围物体都有双重影廓。当精神值降为0时，杰克将无法集中精力继续冒险，只能通过休息来略作恢复。此外，杀死怪物、破解谜题、完成关卡任务都能迅速提升精神值。最奇妙的是游戏画面上没有任何可见的数字或度量表，玩家只能通过自己亲眼所见和亲身体验来感觉自己（杰克）是否不对劲。当存盘退出游戏后，玩家还可以看到一份对自己精神意识状态的评估报告。

游戏中的迈索斯魔物们有很多类，如疯狂的邪教徒、突变的混种生物、肢体扭曲的半人妖怪，但真正的主角永远是那些神出鬼没的影子，它们被称为“深渊来客”。这些真身呈现为半鱼半人的两栖怪物，具有强大的精神诱惑力。此外，它们的跳跃攻击也颇具物理杀伤力。这些不死生物的巢穴就在大西洋底的深渊之中，它们的首领名为Cthulhu。随着魔物们与人类的接触日趋频繁，也许它们正在考虑登陆地面占领整个世界？杰克的武器有柯尔特左轮、毛瑟手枪，还有春田M1903步枪。这些属于上世纪20年代的武器尽管真实感很强，但却难以克制大多数魔物。一些小型怪物很容易解决，但对于真正的深渊来客，杰克就无能为力了。他必须依靠特殊圣物或者NPC伙伴的协助，才能杀死这些强大到令人生畏的敌人；大多数时候玩家更需要与它





们斗智，而不是斗勇。说到圣物就不能不提游戏中的魔法设定。本作中的魔法大多为辅助保护性质，例如恢复生命值、可以让主角在水中呼吸等；还有一些时候，魔法只是在特定场景下作为触发剧情的工具。

本作共有16关任务，其中包括海边悬崖上的神秘小屋、英司茅镇的阴暗街道、深渊来客们蜗居的地下城市以及最后的海面决战。对于通关一次的玩家而言，杰克的冒险故事仍然没有结束。玩家在冒险中对深渊来客一族进行调查时，通过发现文献资料或相关物品后都可获取迈索斯点数，积累点数越高，对深渊来客一族的历史就了解得越详细，也许这就是促使玩家Replay的动机。但这都没有本作的多人合作模式吸引人，几位志同道合的玩家可以一起踏上恐惧之旅，取长补短互相帮助，完成一些动作特色浓厚的任务，例如从深渊来客的据点里拯救人质等。不过当混战中精神值下降后，你完全有可能会把自己的队友看作是跃跃欲试的魔物；而队友眼中的你也大同小异，一场惨剧就此上演也说不定。

真正的恐惧不在小说中，也不在显示器的屏幕上，它们就埋藏在你心里，宛如一颗颗炸弹，等待着来自感官的点爆信号。80多年前的霍华德老先生给我们带来了一个开始，今年9月玩家们将有机会亲自见证这段恐怖的后续故事。P





早在1985年，Interplay的创办人布赖恩·法戈制作了一款叫做《冰城传奇》的RPG。这款游戏名噪一时，成为日后诸多RPG竞相效仿的模板之一。如今，法戈带领着新成立的InXile娱乐公司正在开发一款欧洲中世纪背景的第三视角ARPG游戏。该作与法戈当初制作的那部经典RPG同名，可以说是其"精神上"的续作。

上面这段叙述也许会让国外那些年逾而立的RPG硬核玩家唏嘘不已，期待万分。不过对于我国玩家来讲，1985年还属于史前时代。我愿意用一块钱打赌在中国玩过那款古老游戏的人，不用第二只手就能数得过来。所以让我们略过怀旧的部分，直接来看看游戏本身吧。

幽默的基调

《冰城传奇》的英文名The Bard's Tale，如果直译过来是《吟游诗人传奇》的意思，可想而知这次的主角是个一手拿剑，一手拿鲁特琴的诗人。与以往那种"救世主"型主角不同，我们的诗人所关心的不再是人类的存亡和世界的安危，而是金币、美女和淡啤酒。他甚至经常会用点小把戏干些招摇撞骗的勾当，比如进酒馆前先召唤出一只老鼠，再以帮助老板驱除麻烦为由骗吃骗喝。

我想你看到这里，已经可以猜到这款游戏的基调了吧？没错，幽默，就是幽默。在这里先让我们做个小游戏，请大家闭上眼想一想什么是RPG……

嗯，魔王、公主、少年英雄、地窖灭鼠任务，4863个装满钥匙、铠甲、武器、金币、宝石、药水、卷轴只等你去打烂的木桶……哦，天哪！你是否对这许许多多的"经典"桥段腻烦到已经想吐了呢？InXile公司的小伙子们也有同样的看法，因此他们在游戏中设计了很多有趣的情节，对这些"经典"RPG桥段进行了赤裸裸的嘲讽、颠覆和解构……好吧，通俗点说就是恶搞。

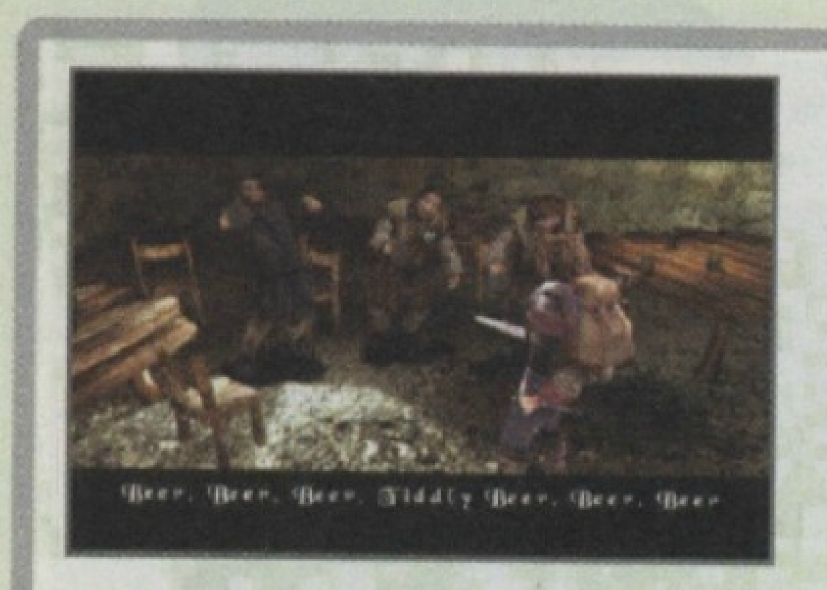
从NPC到情节对话，从武器属性到魔法设计，这种恶搞在游戏中俯拾皆是。举个例子，和大部分经典RPG一样，在这个世界上，所有只会说3句台词的平民都期待着英雄的出现，好让他们在酒馆里灌黄汤，或者在广场上晒太阳的闲适生活能够一成不变下去。因此他们给另一些人按上"英雄"的头衔，以玩彩票的心态看着他们在朝阳薄雾中踏上找寻奇迹的旅程。

丰富的情节，多彩的任务

据法戈透露，这款游戏所需的通关时间是20～30小时，情节自由度很大，即使等级很低的时候，你也可以满世界乱跑，这种设计就很有《异尘余生》（亦称《辐射》）的感觉。游戏包括14个大的地域，每个地域还分为4个地区，根据玩家情节发展的不同，所发现的地区也会有所差异，很可能你打穿一遍游戏也还有几个地方没有去过。而多结局这种如今就连国产游戏都要挂在嘴边的RPG标配，在《冰城传奇》中更是绝对不会缺少的，而且我相信这些结局间的差别，绝对不会是最后娶到的老婆是1个还是8个这种程度……

在RPG游戏中，任务是绝对不可缺少的要素之一，《冰城传奇》也不例外。虽然我们的歌手对情谊大义不感兴趣，但只要有足够多的金币或是足够火热的辣妹，他还是会欣然受命的——当然这些任务八成不会那么传统。游戏中你接到的第一个任务是由一名酒吧女侍者交付的。这是个经典的地窖除鼠任务，我们的主角走下地窖时会发现他面对的是一只普通的老鼠。而当他一剑将其搞定后，你会看到画面拉远并做360°旋转，主角做出





胜利的Pose，屏幕闪烁着“任务完成”的字样；与此同时话外音响起，叙述着一项壮举的完成，言词的华丽程度就好像你刚刚击败的是隐藏Boss的最终变身形态。当然，这还没完，在主角做出的胜利Pose还没结束时，一个体高3米、鼻翼冒火的啮齿类动物将从阴影中闪现出来……

独特的对话系统

《冰城传奇》的对话系统颇有特色。首先，多达4万行的对话配有全程语音！而吟游诗人的角色更是由曾主演《公主新娘》和《罗宾汉》的知名喜剧演员加里·埃尔维斯担纲。相信他幽默诙谐的气质，非常适合这个牙尖齿利的角色；而那一口浓厚纯正的英国腔，更是这款游戏必不可少的亮点——毕竟中世纪那会儿还没有美国。除了我们的主角，另一个不得不提的声音就是旁白了，就像前面所说的那样，它将在游戏中不遗余力地颂扬你的“丰功伟绩”，不过这种颂扬给人的感觉和挖苦之间的区别似乎不大。所以我愿意用第二块钱打赌，这位“老兄”和吟游诗人之间的口舌之争是在所难免的了。

其次，这款游戏并不像传统RPG那样，会给出详细的对话选项供玩家选择，取而代之的是两个表情符号，分别代表着友善和讥讽这两种态度。所以你在作出抉择之前根本无法知道这个特立独行的诗人嘴里会冒出什么惊世骇俗的句子来，这让整个游戏进程充满了难以预料的新奇感。另外，你所说的话不仅会被当作呈堂证供……哦，是不仅会决定你当时的遭遇和情节，也有可能对你日后的冒险造成举足轻重的影响。想象一下，当游戏进行20小时后你被告知，序幕中那个被你羞辱的醉汉，本来会在此时向你揭示一个秘密地区的所在位置……这种设计是不是让你有了再玩一遍的冲动呢？

独特的音乐技能

作为一名吟游诗人，音乐是必不可少的技能。所以除了力量、敏捷、魅力这些常见属性之外，游戏中还加入了“旋律技能”，它会决定诗人演奏的好坏。在《冰城传奇》中，歌声和乐曲将产生类似魔法的效果，比如提升你的攻击力、增加防御力等。不过像传统的火球闪电这类攻击型法术，是不能靠歌曲直接释放的。要我说这很正常，作为主角，又是举止潇洒风度翩翩的吟游诗人，怎能像那些不懂世故不解风情的书呆子法师一样，什么粗活都亲历亲为，弄得“满面尘灰烟火色，两鬓苍苍十指黑”呢？

所以在这里你所要做的就是，拨动琴弦放开歌喉，让这曼妙的仙音神乐为你召唤出各种神奇的生物，供你驱使。这其中包括替你扔火球的火元素、放闪电的电蜘蛛、丢石头的巨人、砍怪物的铠甲武士……在这些生物中，最有趣的就要算“陷阱探索人”了。他是个拄着拐的老盲人，会用手里的木杖四处敲打，直到触发陷阱，之后他将以十分夸张的卡通化死法牺牲在这个陷阱中。更有趣的是，等他有过几次牺牲经验后，再被召唤出来时，这死老头甚至还会不知好歹地咒骂你，痛斥你的施虐倾向！哦，当然作为一个屡生屡死、屡死屡生的悲剧人物来说，心神失常也是难免的，你就不要跟他计较了吧。

流畅的战斗设计，简化的物品系统

战斗方面，《冰城传奇》非常重视动作的连贯性和劈砍的豪快感。游戏中提供了4种武器组合：链枷，双手巨剑，传统的剑盾组合，以及小说《黑暗精灵》中最强刺客恩崔里擅用的短剑匕首快速进攻组合。通过这些武器你可以做出各种连续攻击套路，而升级时你还可以在不同的连击套路上投下点数，以提升攻击力；当然，同时也会获得更加华丽的视觉效果。

另一个很有特色的地方是游戏的物品系统。在这里你拣到的一般物品将直接转化为金币，如果是高级武器将直接装备到你手上，而被替换下来的那件则会变相。总之，你再也不用为自己是战士还是搬运工而苦恼，那些可怜的商店老板，也摆脱了为堆积如山的全身精铠而发愁的悲惨命运。

不错的视觉效果

《冰城传奇》采用的是《博德之门——黑暗联盟》游戏引擎的改良版，这使其画面表现比较出色。微风过处，青草曼舞，树影婆娑，看上去真实自然，让玩家有身临其境的感觉。游戏的光影效果也非常到位，在官方的一幅截图中，吟游诗人站在一处幽暗的石洞中，青苔爬满地面，藤蔓遍布石围；一道阳光从破损的洞壁投射进来，被藤蔓割裂成斑驳的光痕，把地上的青苔照得犹如翡翠般晶莹。而在另一个场景中，光线透过一扇彩色玻璃窗，涂在清冷的石板地上，透彻而艳丽的颜色几乎可以让你感受到一种神圣的宗教气息。

好了，让我们总结一下这款游戏都有些什么。嗯，到目前为止它已经有了辉煌的家史和不错的引擎，4万行的语音和加里·埃尔维斯的舌头，不情不愿的英雄和他宿命中的“鼠”缘，漂亮的画面和豪快的劈砍，无穷无尽的笑料再加上个神经质老头。哦，天哪，这难道不令人期待吗！在此，我要援引一句国外著名游戏门户站IGN的评语做如下总结：如果它是个女人的话，我们定会坠入爱河。



当然，在真正玩到这款游戏之前，一切还是变数。毕竟既要满足主流玩家对于豪快砍杀的热衷，又不肯舍弃传统RPG玩家对于剧情和游戏底蕴的执著，这事听着就让人头疼；更何况“幽默”这位风华绝代的美女，从来就有着难以把握的小性儿。亲爱的法戈老兄能否再创辉煌，明年初的这道RPG大餐到底是不是前所未见的珍馐美味呢？就让我们拭目以待吧。P

■类型：大型多人在线 ■制作：YMIR ■运营：未定
■上市日期：2004年秋 ■推荐度：★★★☆



倚天2 Metin2

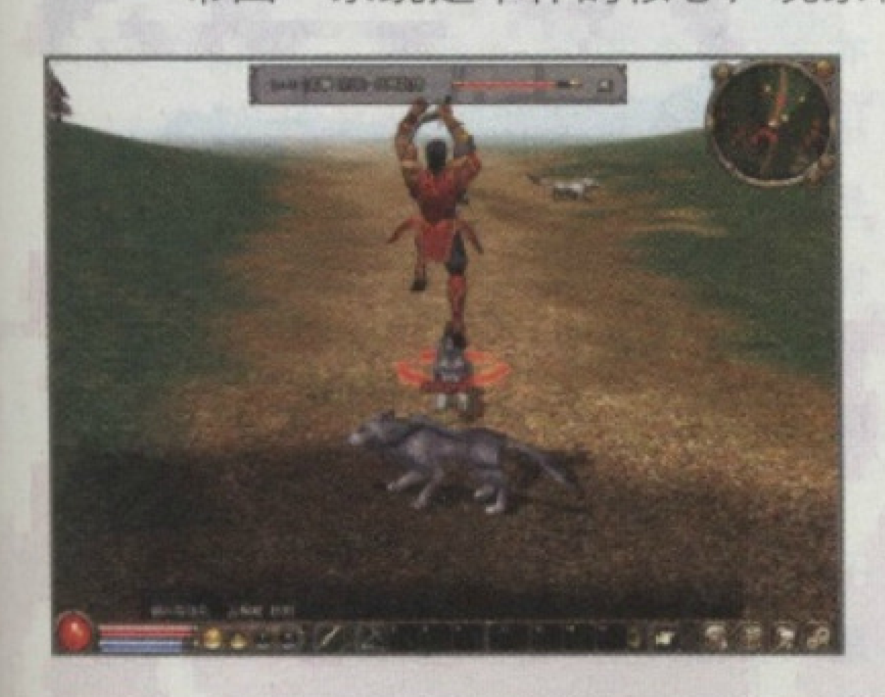
■北京 岁月

《倚天2》自2004年7月2日在韩国公测以来，仅20天就飙升到了全国排名第28位。在以《天堂Ⅱ》为代表的众多3D网游中，在如此短的时间内脱颖而出并取得如此骄人的成绩，不得不让人刮目相看。

故事开始于数百年前。某一天，圣魔石降临在大陆上，导致整个帝国被分裂成3个国家。3个国家产生了不同的信仰，每个国家都想把大陆掌控于自己的统治之下，于是历经数百年的帝国之战开始了。

游戏中的所有人物以及怪物，都拥有接近现实的动作表现。在打怪时，武器对怪物造成的伤害不同，其表现形式也有所不同，包括从单纯的生命值减少到被打退甚至是被打飞的多种模式。同时，《倚天2》兼备了手柄游戏的动作性和在线游戏的趣味性。手柄游戏特有的真实动作性，在《倚天2》中得到了再现。身为实力派公司的YMIR，在开发并成功运营了前作《倚天1》所获得的丰富经验基础上，开发的经典杰作《倚天2》，其最大特征就是能够在游戏中体会到只能在手柄动作类游戏中见到的华丽动作和阳刚气势。“豪放的动作、具有魄力的动画、强烈的音效、庞大的背景素材”，使得只能在游戏厅及PS2、XBOX上体会得到的视觉、触觉、听觉效果，都能在《倚天2》中得到淋漓尽致的显现。

“帝国”系统是本作的核心，玩家将在3个帝国中选择一个来进行游戏。各个帝国在中立地带相遇并进行战斗，获胜的角色可以得到帝国积分。在帝国战中获胜得来的点数，可以用于给成员加装备和提高能力上。帝国战以统一整个大陆为目标——龙神在中立地带封印了圣魔妖女，使她不能复活；哪个行会在封印圣魔妖女的战争中立下了汗马功劳，就可以借龙神的力量统一大陆。



游戏主张一对多的战斗，一般最少和5个敌人战斗，还有和30个怪物同时战斗的“陨石破坏战”、和100名玩家规模的“行会战”、1000名玩家规模的“圣魔妖女封印战”乃至数千名玩家规模的“帝国战”。在其他游戏里没有体会到的大规模血战，在《倚天2》里玩家将有机会一一亲身参与。

游戏的重要构成因素之一就是任务，《倚天2》的任务分为：等级提升任务、一般任务、仓库任务3种。等级提升任务是指，玩家每提升一个等级将有适当难度的任务分配给玩家。任务完成后，有可观的报酬。等级提升任务并不一定是去找特定的NPC接任务，有时玩家在游戏中打怪升级，就会有自动跳出的随机任务。比如说杀掉一定数量的某种怪物，完成任务后，奖励的物品会自动出现在玩家的物品栏里。任务的设置比较人性化，在接了某个任务以后，系统会自动弹出一个地图，上面用几个闪烁的圆圈显示出任务范围，这样一来大大方便了新手，可算是比较体贴玩家的设计。



作为即将进入中国游戏市场的网游大作《倚天2》，30亿韩元和40多名开发人员的大投入以及在开发运营前作《倚天1》中所获得的丰富经验，是其强大自信的坚实后盾。而移植了手柄游戏的动感精髓，真正兼备了手柄游戏的动作性和在线游戏的趣味性，则是其吸引玩家的大卖点。玩家可以通过《倚天2》，真正感受到PC时代的战国无双！



奇想之旅——《天外》

■北京 神翼



Long long ago，当时的世界里，人、兽、精、魔4个种族共同存在着。原本手无寸铁趋于劣势的人类，因为发现了由某种特殊材料制作出的卡片可以召唤出异度空间英雄的方法，从而取得了整个世界的掌控权，并建立了史无前例的强大王国。然而在一次意外中，这些可以召唤异度空间英雄的卡片散落到世界各处，使得原本隐藏于历史阴影之中的精怪魔族蠢蠢欲动，企图夺回世界。由此，世界陷入一片混乱之中……

首先来说说本作最独特的地方——封闭式即时战斗系统。当玩家队伍在游戏的世界中冒险时，会有一定几率遭遇到敌人，队伍与敌人将会同时被传送到一个封闭式的战场之中。这点和很多RPG游戏一样，但是不同的地方就在于开始战斗之后，《天外》一改往常正统RPG的回合制战斗方式，采用的是现在流行的即时战斗。在战斗时，玩家可以率领一位英雄和你并肩作战。这位英雄将会根据其职业与个体特性，自动帮助玩家攻击敌人或是施展医疗法术。而且，根据参战人数的多寡，战场的范围也会随之变化；敌人的数量也会随之增减，所以不必担心组队的人多了抢经验的问题。组队的人数越多，所得的经验也越多；而且，小Boss的出现几率也就越高。当然，小Boss身上不乏珍宝，千万别错过哟。



“超无厘头的骑乘系统”是本作的另一亮点。游戏里有着一种称之为“竹马”的装备，没错，就是大家经常在电影电视中看到的小朋友们骑的竹马。大家可不要小看它们哦，在游戏中的竹马可是广大玩家竞相购买的目标呢。竹马身上附加的能力各不相同，有敏捷+3的竹马、遇敌率-2的龙头竹马，还有其他如赤兔竹马、水龙头竹马、熊猫头竹马、狮子头竹马等，甚至还有恐龙竹马呢，可以随着大家的喜好随意更换。而且因男女、职业角色的不同，还有骑乘方式的区别呢。





游戏中，玩家可以通过特殊的“英雄系统”召唤出自己所需的英雄。不过，当玩家获得英雄以后，不要以为这样就万事大吉了。如果想让你的英雄更加强大，那就要收集技能卡和装备卡。每个英雄身上有3～5个不等的插槽。插槽中可以插入技能卡与装备卡来提升属性或是获得某种必杀技，这样一来可以使其实力大大提升。而且根据玩家所用卡片的不同，每个英雄还会体现出各自不同的魅力。

游戏还有很多有趣的设计，在此不一一赘述。相信《天外》带来的必是一次新的奇想之旅。

■类型：第一人称射击 ■制作：id Software ■发行：Activision ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：1.5GHz CPU、384MB内存、64MB显存、100%支持DirectX 9.0b的3D显卡、2.6GB硬盘



《毁灭战士3》正式版体验报告

■北京 大篌

有时候，期待一款游戏就像等待你远行的爱人，越是在归期未定时越会增添一分思念和牵挂。对《毁灭战士3》（以下简称Doom3）来说，事实正是如此。当《毁灭战士》的神话距离我们越来越遥远，而《毁灭战士3》的开发绵延了将近4年的时候，每个无限期待它的人毫无疑问地会生出更多的期许和担心。由于有之前Alpha测试版的流出，某种程度上当Doom3的正式版呈现在我们面前时，好像已经感受不到那丝隐约的神秘感。不过，当你的火星之旅慢慢深入下去，你还是能享受到Doom3所带来的陌生与新鲜，甚至某种程度上，有些小小的惊喜。

这个杀手不太冷

回想一下一年多以前吧，如果说Doom3的Alpha测试版有什么用途，那它就是用来瘫痪全世界的个人电脑的。那时人们似乎已经描绘出现在Doom3正式发售时哀鸿遍野的凄惨场面，因为按照当时硬件发展的水平，好像还不至于让一年后的Doom3正式版可以流畅地在大多数PC机上运行，而且约翰·卡马克在2003年的E3上斩钉截铁地表示“不会向大多数低配置的玩家妥协”。言犹在耳，然而一年多之后，也许正像Doom3在XBOX上发售时那样有些出人意料，尽管画面的水准要打一些折扣，Doom3却完全可以运行在如今大多数主流配置的电脑上。



手电筒照射下的，正是从首批公开的游戏截图中看到的那个面孔。

一份“官方Doom3硬件指南”显示，按照Doom3自述文件中提供的最低配置，也就1.5GHz的CPU、64MB显存的显卡，关闭多数的特效，游戏是可以流畅运行的，甚至被如今许多顶尖画面的3D游戏抛弃的GF3和GF4 MX系列显卡都可以信任。不知道对众多“440一族”来说，这是一种幸福还是一种嘲弄，毕竟用这个级别的配置是无法享受到Doom3招牌式的画面效果的。

被推荐的中等级别配置，大约是P4 2.4GHz、512MB内存和128MB显存的显卡。在这个级别上，根据玩家的反映，似乎配备AMD Barton 2500+的效果要好于P4 2.4GHz，但是一定要配上一块足够强劲的显卡。RADEON 9800和GeForceFX 5900都是不错的选择。在这个配置下特效全开，基本上可以在1024×768的分辨率下使游戏较为流畅地运行。而像笔者这样使用



密码锁大多需要从遍地可拾的PDA中找答案。



绚丽光影下的敌人。

GeForceFX 5700显卡，特效全开，而且在选用中等画质的情况下就有些吃力了。至于理想的配置，自然是要有一块GeForce 6800，才能使游戏完美地在令人艳羡的Ultra模式下运行。

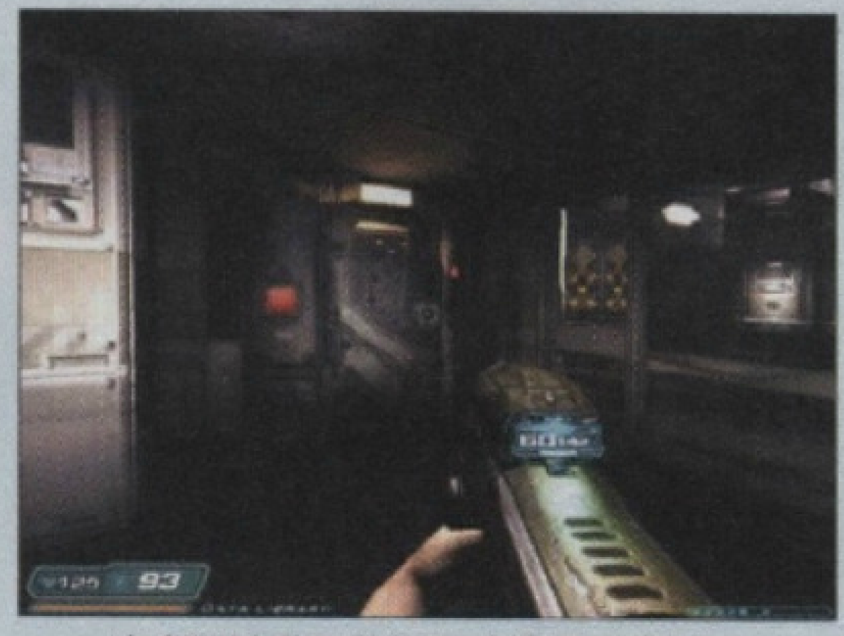
说了这么多，事实上Doom3所要求的硬件配置已经算不上很高。如果按照如今主流电脑配置考虑，有一台主流偏上一点的电脑，就可以很好地体验Doom3所标榜的那些惊世骇俗的效果。虽然现在拥有这个配置电脑的玩家绝对数量并不太多，但是经过了

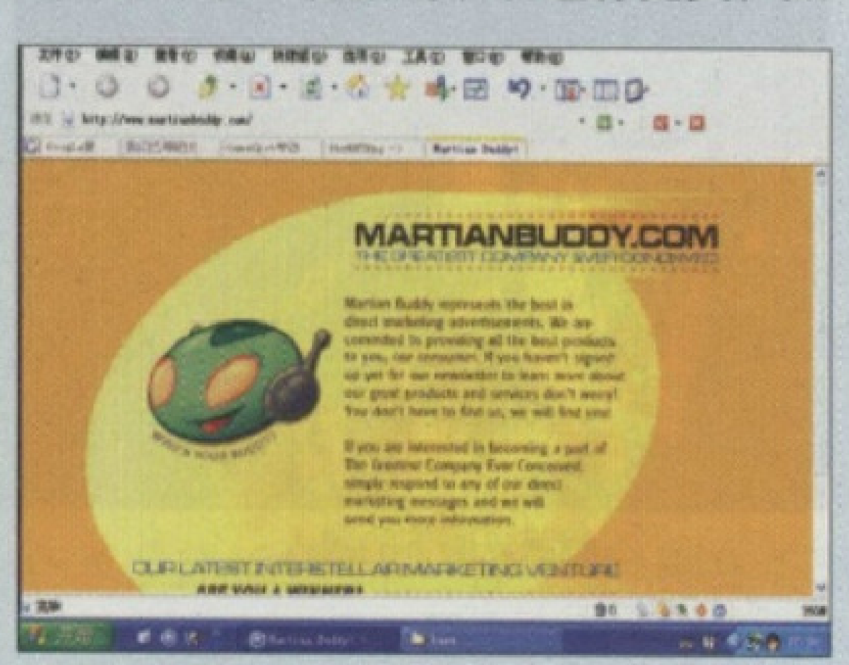
另一个硬件杀手《孤岛惊魂》（Far Cry）所带来的震撼之后，大概没有几个人会再对配置要求高的游戏显得大惊小怪了，这也让Doom3看起来远没有人们期待的那样冷酷无情。

得之于画面，失之于内涵

在Doom3漫长的开发期里，关于它的猜测与评论可以说有两种不太相同的观点。一种认为Doom3不过是一个展示其超强画面效果的空架子，不值一提；另一种人的看法有一部分和前者相同，但是他们认为这样的游戏除了欣赏到美妙的画面，更重要的是有足够的内涵。但你能期待一个游戏有多么十全十美呢？归根结底这只是观点上的不同，正如我们预料的，Doom3很可能会让后面的一部分玩家失望。

对于喜欢画面的玩家来说，Doom3在技术上的表现已经足够出色，起码从笔者玩到的部分来说，光影的表现已经相当惊人，怪物们施放的火球看上去极为华丽，击中物体后迸发的火焰和烟尘十分真实。至于大片黑暗的场景要用玩家手中的手电筒去一一扫过，就有些炫耀的意味了。另一方面，Doom3很出色地营造了恐怖气氛。无论对于喜欢画面还是注重内在的玩家来说，高超的气氛营造都是吸引他们的要素之一。从玩到的部分来看，音效的表现堪称完美，如果有5.1的音箱，你可以自始至终沉浸在危机四伏的火星空气中，感受到背景中隐约透出的阴沉与压抑。这种氛围营造看上去应该会让无数《生化危机》迷所喜爱，因为许多即时的效果分明就是从“生化”中学到的。比如偶尔崩塌的物体、突然从电梯里蹦出的怪物、黑暗中守在恢复剂旁的僵尸、不时在走廊玻璃另一侧爬行却无法达到这一侧的爬行怪兽（那分明就是“生化2”怪兽的克隆体）……有时经过漆黑的走廊，会隐隐听到一个声音在说：“Help Me!”打开电筒，会发现一个死者赫然倒悬在头顶高处。那是一种怎样的震撼！


这座门被外面的怪物撞得严重变形。



这个很有趣：一座武器库的密码锁需要在现实中登陆MartianBuddy.com找到4位密码。


火星室外没有氧气，只能从这里快速通过。

至少在笔者玩到的部分，其声光和气氛让游戏过程显得较为生动，但Doom3可能并不只满足于这一点上，至少在游戏开始部分是这样。游戏开始处，还是花了大量的篇幅在交待故事上。游戏的过场动画没有采用遮屏的做法，而是和攻关的部分流畅地衔接在一起，而且过场的镜头运用也算得上细腻，显示出大作的风范。但慢慢玩下去后，还是感觉到一种失望。故事演进的着墨少了，至少在开始的八九关里感觉不到明显的目的性，而且总是在钢铁般的、类似的场景里奔波，而不能在没有空气的野外活动，终究会给人单调之感。从这个意义上说，它和《孤岛惊魂》那样不厌其烦地在海岛上奔波没有本质的区别。

其他亮点及小结

Doom3中的一些新技术和新创意，可能将成为一段时间内人们的谈资。至少从开头的部分看，虽然这款游戏已经开发了4年时间，但许多地方仍旧是有新意的。比如说，主角的最重要工具是一台PDA，而游戏的世界里充斥着大量的电脑，这不但是符合未来世界故事背景的摆设，也是实际可以操作的。游戏中我们的主角时常需要操作场景中的电脑，当鼠标指针进入显示屏范围内，可操作的电脑上就自动显出箭头图案，可以互动的地方还会显示手型图案。直接点击这些选项，可以从电脑上向PDA下载文字、音频和视频信息。这些信息除了对了解故事背景有帮助外，还为游戏中的任务提出暗示。试验室的密码门以及许多保存着武器装备的密码装置，都是用动态显示屏显示的，而不是代之以一般游戏中简单的静态贴图。有趣的是，解开这些密码门的答案，时常要到PDA中的录音里寻找，而且往往要到最后几句话才会听到密码，有时也着实令人着急。

还有一个地方给人印象深刻，就是当主角第一次遇到那个蠕虫一般的怪物时，它在从玻璃窗冲进来前不停地撞击房门。随着每一次冲撞，金属门和它附近的墙壁就会扭曲变形成完全不同的形状。虽然我们不知道这些技术在实现上是不是有难度，但这的确是在以往任何游戏中都不曾见过的情景。不过从另一方面来说，Doom3中的某些细节表现，并没有事先展示的那么出色。比如说，在首批曝光的一些游戏画面上，可以清楚地看到敌人肠穿肚烂的精致细节，被掀开的肚子和其中每一种内脏都表现得栩栩如生。而在正式版中，不知出自什么考虑被取消了。和泄漏版比起来，许多血腥的镜头也得到了克制或删减，怪物干脆在Shotgun的射击后凭空化掉了。也许id认为，先腐蚀表皮再露出消失中的人物骨架，更能表现出细腻的层次感和他们优秀的技术。

总体来说，Doom3在技术上无可争议地达到了一个高峰，但是如果期许它能有什么革命性的进展看来仍不现实——也许在笔者和各位读者一样完成游戏之后会有新的看法吧。可在此之前，Doom3不过就是一份声光效果的饕餮罢了。



PDA——玩家们的亲密伙伴。

上市游戏热报

■晶合实验室 Lee

第17期《上市游戏热报》又和大家见面了。这期最值得关注的自然是《毁灭战士3》（Doom3）了。不过本期除了Doom3之外，我们也为大家带来了其他一些具有可玩性的游戏介绍，以给玩家们提供更多的选择。《战争之翼》、《太阁立志传Ⅴ》繁体中文版、《国家的崛起——爱国战争》繁体中文版、《苍穹霸主2》繁体中文版、《虚幻Ⅱ——觉醒》简体中文版都是不容错过的上上之作。另外值得一提的是，这期的几个繁体中文版游戏在WinXP中，进入游戏后没有任何乱码，不用将简体操作系统改成繁体再玩一遍。

战争之翼
Wings Of War

类型：战斗模拟
制作：Gathering of Developers
发行：Take 2 Interactive
上市日期：2004年7月31日
推荐度：85

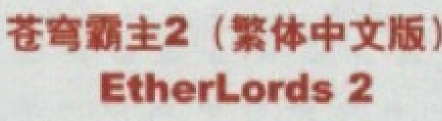
简评：这是一个出色的游戏，由《黑手党》（Mafia）的制作小组利用该游戏的引擎全新打造。在这个游戏里你扮演了一位第一次世界大战的飞行英雄，驾驶各种战斗机来消灭敌人的一切有生力量。游戏的画面精致、色彩饱和，从高空俯视大地，所有的景物远近错落，清晰可见；操作是该游戏的另一个亮点，稍加练习你就能成为一个熟练的战斗机飞行员。需要注意的是，在攻击地面目标的时候要使用小键盘的“-”键把飞机的速度降下来，不然你很可能会成为一次自杀攻击的主角。

太阁立志传Ⅴ（繁体中文版）
Taikou Risshiden Ⅴ

类型：策略
制作：Koei
发行：Koei
上市日期：2004年7月29日
推荐度：87



简评：此游戏的日文版对于“太阁”系列游戏的Fans来说已经不算新鲜了，但对于刚刚涉足这系列游戏的玩家，这款繁体中文版是个不错的选择。“太阁”较之前代提供了扮演多种角色的可能性，系统上也丰富了许多。尤其值得一提的是，5代的战斗方面也有了成功的创新。比武的胜负关键很大程度上在于判断对手的下一步动作，这个游戏很简单地就做到了这一点。判断正确的话，你可能在毫发无伤的情况下力斩众人。一仗下来真让人觉得自己是个根骨奇佳、悟性奇高的大侠苗子。那么无需多言，好好玩一玩你会发现这是款不错的游戏。



苍穹霸主2（繁体中文版）
EtherLords 2

类型：策略
制作：Nival Interactive
发行：光谱
上市日期：2004年7月30日
推荐度：80



简评：如果你没有因为这个游戏差劲的片头动画而放弃进入游戏的话，你会发现这是个不错的游戏。游戏的画面亮丽、精细，许多细节（如飞鸟的影子）都有所表现。在游戏方式方面较1代有了很大的改变，这回玩家只能操纵一名英雄进行游戏，使游戏更有带入感，让玩家全身心演绎一个人物。2代里RPG的因素很多，但是游戏的大部分还是围绕回合策略的战斗展开的。游戏的音乐音效也值得称赞，连英雄诵念咒语的语音听起来都很有磁性。在游戏中需要注意的地方是，在获得新的卡牌后要打开物品栏，将其放置到卡牌组合栏中才可以使用。

玩具兵大战——萨基战争
Army Men Sarges

类型：动作
制作：Tactical Development
发行：Global Star Software（Take 2 Interactive）
上市日期：2004年7月30日
推荐度：70

简评：又是一个历史颇长的系列游戏续作。该游戏较前几代有很大改变，完全变成了一个动作射击游戏。游戏的优点很多，包括精彩的动画、细腻的画面、感人的剧情和引人入胜的音乐音效。但是作为动作游戏，操控感不好却成为其致命伤。首先是人物没有平行移动，导致人物经常乱跑乱撞；其次，射击的时候没有准心，而是使用鼠标右键瞄准射击，很难打中目标，尤其有些需要射击的目标是无法瞄准选中的；最后，在人物蹲下的时候会出现射击死角。如果要给这个游戏来个一句话评价的话，那只能是“绣花枕头一包草”了。



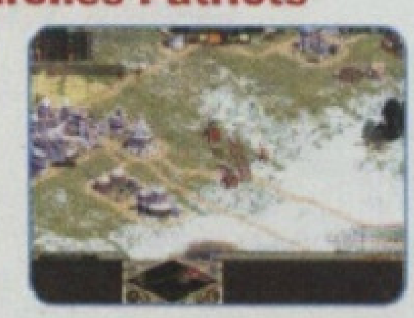
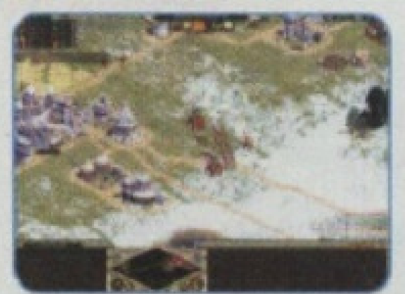
魔力泡泡龙——秘石传说（繁体中文版）
MaluMalu Adventure

类型：动作
制作：集英科技
发行：智冠
上市日期：2004年7月25日
推荐度：65

简评：玩家需要操控一只绿色的泡泡龙去夺回村子里被恶魔抢走的水晶石。游戏的画面清新可爱，操作流畅。“Z”键可以攻击敌人；空格键是跳，连续按空格键可以跳得更高。需要注意的是，在游戏进行一段时间后会出现一次1分钟的倒计时，在这段时间内会出现一个大怪物。尽量躲着它跑吧，直接攻击无效；你可以用打飞的其他怪物来撞死它，但时机不是很好掌握。计时结束后，它就会消失。

国家的崛起——爱国战争（繁体中文版）
Rise of Nations Thrones Patriots

类型：即时战略
制作：Big Huge Games
发行：Microsoft
上市日期：2004年7月27日
推荐度：85

简评：还记得去年夏季微软为大家带来的《国家的崛起》（Rise of Nations）这款优秀的即时战略游戏吧？这个新出的资料片新增了包括美国、波斯和印度在内的6个新国家。在战役方面，增加了亚历山大、拿破仑、新世界和冷战这4个以真实历史为背景的知名战役；游戏中还会出现红堡和空中花园等世界历史遗迹；新增加的作战单位就更不必多说了。总之，这个新增的资料片在优秀前作的基础上进行了较大的创新，是值得好好玩一下的。

猫女
Catwoman



类型：动作
制作：EA Games
发行：EA Games
上市日期：2004年7月25日
推荐度：70

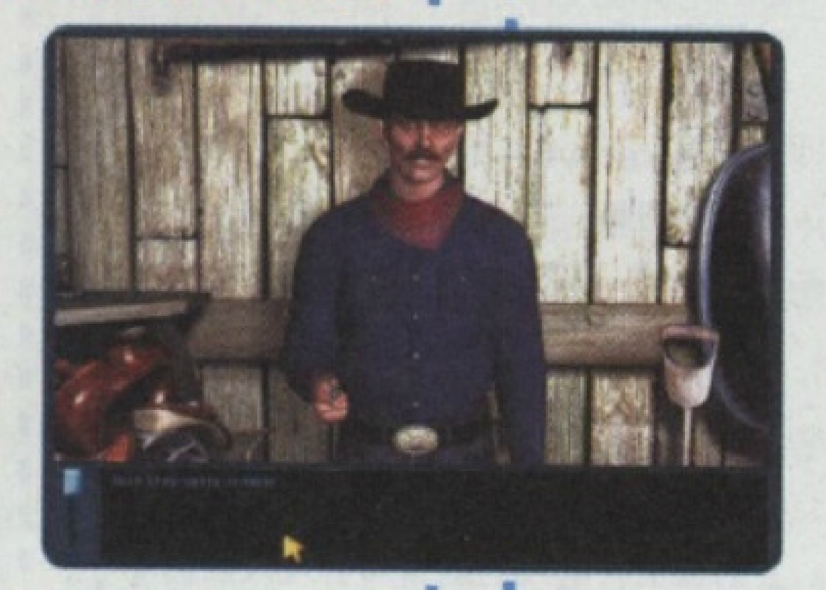
简评：又是一款以同名电影为噱头制作的游戏。这类游戏通常都有一些共同点，例如名气很大、画面很棒、音乐动听，再加上游戏性一般。作为一款地道的动作游戏，这位性感的“猫女”操作起来实在别扭，甚至连人物的视角都无法自由调节，只能通过操纵人物行进来找方向，这简直是完全颠倒常理。正常人都是先确定方向才走路，只有这个“猫女”例外。不过游戏的流畅度还是相当不错的，勤加练习键盘的操作之后，还是可以痛快淋漓地对敌人大打出手的。建议初玩者使用纯键盘操作，因为小编没感觉出用鼠标加键盘有任何方便之处。此游戏的中英文版在短期内几乎同时推出了，感兴趣的玩家可以去找找看。

淡水钓鱼大赛
In-fisherman Freshwater Trophies

类型：体育竞技
制作：BoldGames
发行：Global Star Software
上市日期：2004年7月25日
推荐度：75

简评：钓鱼游戏在PC上是比较少见的，从小编接触游戏到现在，印象里不超过3款。而这一款无论从画面还是游戏性上都是最优秀的。游戏似乎是专门为挑战玩家耐性而设计的，挑战的方面不在于你如何苦苦地等鱼儿上钩，而在于如何小心谨慎地把上钩的鱼拉出水面。小编在钓了两个多小时并目睹无数条鱼脱钩逃之夭夭之后，终于成功地钓上了一条大鱼。当鱼上钩之后，要小心地不断上下移动鼠标，出现绿色的“Hook Set”时，就按住鼠标左键把鱼拉上来。另外，一定要注意的是钓线的受力情况，由弱至强是绿色、黄色及红色，当红色满了钓线就会断。再就是多看看雷达，当数值保持在25左右时，水下的鱼量较大。

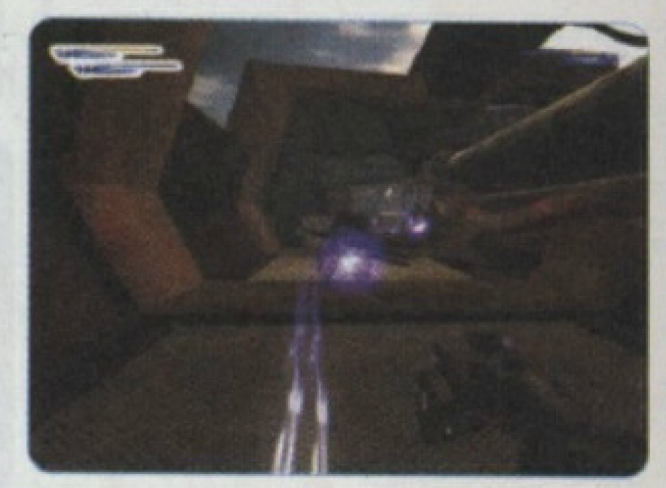
南茜·朱尔——影子农场之谜
Nancy Drew The Secret of Shadow Ranch



类型：冒险解谜
制作：Her Interactive
发行：Her Interactive
上市日期：2004年7月27日
推荐度：60

简评：南茜·朱尔这个名字似乎总和恐怖诡异联系在一起。继《南茜·朱尔——旋转木马的出现》（Nancy Drew: The Haunted Carousel）之后，Her Interactive又制作了这部游戏续作。游戏的静态画面还算精细，但动态的东西，例如马在游戏里却是一动不动的，显得很呆板。整个游戏的剧本还算吸引人，但是谜题设计得太过繁琐，所以如果你不是此方面拥趸的话，还是敬而远之吧。

虚幻II——觉醒（简体中文版）
Unreal II：The Awakening



第一人称射击
制作：Legend Entertainment
发行：依星
上市日期：2004年7月25日
推荐度：85

简评：“虚幻”系列游戏也是大家耳熟能详的FPS游戏系列。这部新作品的简体中文版汉化得不错，没有发现明显的错误，连过场动画的字幕也翻译了。游戏优化得很好，即使是配置一般的机器也能跑得很流畅；画面精细度很好，音乐音效也将游戏烘托得不错；其剧情也很引人入胜，主人公在重重危险之中的幽默对话，又使人能暂时缓解紧张的心情。不过游戏在有些地方会出现把人物角色卡死的情况，建议玩家进行游戏时多存盘。

碎星者
Starshatter

类型：战斗模拟
制作：Destroyer Studios
发行：Matrix Games
上市日期：2004年7月29日
推荐度：70

简评：据说这是个仅使用了1万美元但花费了6年时间制作完成的游戏。游戏的景色画面很好，只是太空战斗机的材质差了点，看起来有点像塑料玩具。执行任务和战斗都是采用即时的方式，但速度感很差，战机驾驶起来就像是悬在空中一样。战斗时要注意不要离敌机太近，不然你会成为一名与敌人同归于尽的战斗“英雄”。

毁灭战士3
Doom3

类型：第一人称射击
制作：id Software
发行：Activision
上市日期：2004年8月3日
推荐度：88

简评：这款顶级大作的问世虽没有想象中的轰轰烈烈，但也在炎炎的夏日令玩家大大出了一把冷汗——危机四伏、阴森恐怖似乎是其最佳的写照（此游戏内容介绍详见本期游戏试炼场）。

自行车赛队经理4
Cycling Manager 4



类型：体育竞技
制作：Digital Jesters
发行：Digital Jesters
上市日期：2004年8月8日
推荐度：70

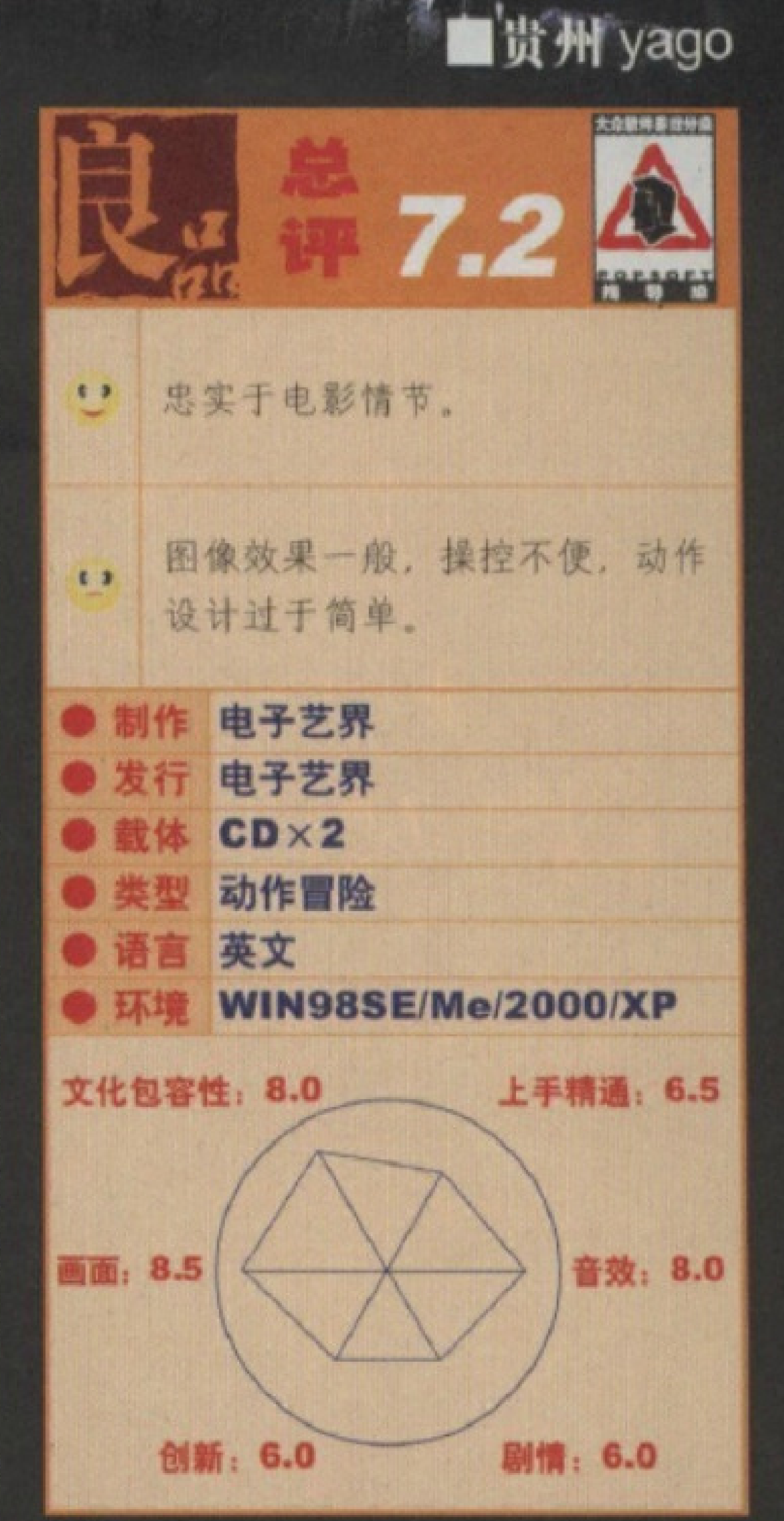
简评：环法自行车赛是全球最有名的自行车大赛，本作就是基于这个赛事制作完成的。欧美国家有许多自行车运动爱好者，热爱和关注环法自行车赛的人数也相当多。此游戏一定是给他们设计的，因为小编丝毫没觉出这个游戏有什么可玩性。在游戏中你需要建立自己的车队，将资金合理地运用在管理和训练等方面；还需要关注对手车队的弱点，攻其所短，最终才能拿到环法自行车赛的总冠军。P

我的野蛮猫女

CATWOMAN

——《猫女》评析

■贵州 yago



娱乐圈中猫咪们总是炙手可热，那位老牌捣蛋鬼加菲猫就不说了，前些日子《史莱克2》中的武士猫还没来得及淡出记忆，这里又来了一只母猫，这就是由好莱坞名星哈里·贝瑞饰演的漫画英雄——猫女。猫女的故事最早源于美国知名漫画公司DC COMICS，超人、蝙蝠侠等大批漫画英雄都是该公司旗下的赚钱偶像。猫女原名帕欣丝·菲利普，这位内向敏感的胆小女孩任职于赫戴尔美容公司，因偶然发现公司正在非法秘密研制抗衰老药剂而惨遭杀害，故事里的无辜者总能找到自己的救星，一只传说中的埃及神猫用仙术复活了菲利普小姐，身着皮装手持皮鞭的猫女就此诞生。该MM重生之后性情大变，不但口齿伶俐，身体也继承了猫的形态，飞檐走壁小菜一碟，接下来当然是一段痛快淋漓的复仇故事了。DC COMICS的竞争对手Marvel公司近来频频出击好莱坞，X战警、夜魔侠、绿巨人、蜘蛛侠等此起彼伏，掀起漫画改编电影热浪，不甘示弱的DC COMICS也赶紧拉上华纳兄弟请来身材一流的哈里·贝瑞将猫女故事推上银幕。这边好莱坞里尚在较量，那边游戏圈的老牌二传手电子艺界却不含糊，按江湖规矩迅速将这部电影改造成游戏，主攻三大家用游戏机平台的同时也不忘捎上PC和GBA，游戏玩家们这才和猫女有了一次互动接触。

本作故事基本忠实于电影，开篇以猫女的一次夜行拉开序幕，逃脱警方追捕后才对猫女的来龙去脉作倒叙交代。初看上去画面整体效果还算不错，一些细节也非常真实，当猫女以利爪挂墙片刻后会缓缓滑下，但墙壁上会留下五道深深爪印，玩家甚至还能看到散落飞扬的尘土。也许是因为女主人公扮演的是一只夜猫，大多数场景都在晚上，黑暗之中多少有些朦胧，远看街道建筑物甚至人体轮廓都过于模糊，但在视角近处动态光效和多重光源的运用都很不错。猫女造型完全沿用哈里·贝瑞外形，那套紧身皮装在夜光中显得格外性感，人物皮肤的裸露部分闪烁着强烈的油润光芒，感觉仿佛猫女姐姐每次外出都抹了层橄榄油似的，也许是这个原因猫女的身体轮廓光效明显过强，有时候即使伸手不见五指你也照样能看见她周身一圈绿光，这点似乎略嫌夸张。

不客气地说，操作应该是本作的最大败笔。与前些时候当红的波斯王子、蜘蛛侠等角色相比，猫女的特技动作花样其实相当多，但玩家却不得不借助复杂繁琐的组合键来实现女主人公的攀爬跑跳。也许耐心的玩家可以试着逐渐熟悉本作独特的控制方式，但还有一样东西会让最大部分人彻底绝望，那就是视角控制。动作派的都市英雄们通常都需要在种种险境下施展各自的体操绝技凸显其魅力，但如果看不到前面是沟壑还是高墙，你又如何施展绝技？制作者们只给予了玩家轻微摆动视角的自由，随着猫女的行进，屏幕视角毫无规律地追进并变换，如果玩家方向感较差很快就搞不清东南西北。在狭窄区域内要搞清四周情况只能变换不同地点，或频繁切换追踪模式用心观察，最后在玩家自己的脑袋里拼凑出附近的3D结构图，这里如果再把黑夜的因素也考虑进去，恐怕会有为数不少的玩家要推开键盘跳起来骂街了。操控设计上的不足使


要不要尝尝我的爪子？




追寻仇家到天涯海角。


小心啊，野猫来了。


给你一记钻心脚。

《猫女》的玩家无法像在《波斯王子》中那样将几个攀跳动作行云流水般一气呵成，面对敌人的猫女更多时候显得有几分笨拙。唯一值得欣慰的是我们的猫女皮粗肉糙很耐摔，大概正合了猫有九条命的俗语，即使是从很高的地方跌下去猫女也仅损失一点点生命值而已，当玩家在黑暗中摸索着操纵猫女在不同平台之间惊险飞跃时总难免有狼狈摔落地面的情况，这时候只能重复以上段落的跳跃，摔啊摔的，慢慢就习惯了，虽然最后总能过去，但游戏乐趣却大打折扣。

当玩家逐渐适应了以上的煎熬后，猫女所独具的魅力也将在你眼前展开。与那些力量型的男英雄们相比，猫女在灵活性上拥有更多优势，正面攀爬、悬挂铁丝网、对墙交替踩跳等只算基本功，趴下来伏地前进速度还不慢，如果不是因为操作麻烦，这种姿势肯定比双脚行走要更方便。当从木杆上滑落地面时猫女还会作出各种妖娆无比的花哨动作，但她的能耐还远不止这些，猫女独有的第六直觉能让她轻松找到追踪目标留下的痕迹，在游戏中玩家按下Ctrl键不放即可切换为第一人称视角，在此模式下仔细观察四周，追踪目标留下的足迹就会骤然显现。有了这项绝活的猫女从不担心敌人能从自己手中逃脱，即使是福尔摩斯也需要时间和证物来作出逻辑推断，但我们的猫女只需要轻轻一按Ctrl键，剩下的就是继续赶路了。追踪模式还可用来寻找隐藏在四周的那些猫眼金币，这东西可是过关提高技能的好宝贝。


黑夜复仇女神出击。


猫女的前世造型。


追踪模式下变为第一人称视角。

猫女的武器除了两手五指的尖锐利爪外还有腰间的皮鞭，这根皮鞭不但是作战武器也是飞檐走壁的重要工具，战斗中的猫女可用它抽击敌人，还能卷起重物砸向坏蛋们，行进途中猫女可用皮鞭准确命中高处无法触摸到的按键开关，在跳跃中以鞭子暂时挂住支撑点纵身荡过深谷，或缠住旗杆做大旋转杂技动作，如此种种功能让人没法不联想到使用同类武器的老英雄印第安纳·琼斯博士。虽然不是力量型英雄，但近战中的猫女也不是好欺负的，低身飞踢、大摔背对付几个坏蛋绰绰有余，如果把敌人一脚踹进垃圾箱或是柜子还有分数奖励呢。如果敌人数量更多还可发动野猫模式进行快速疯狂攻击，想象一下一只猫发狂的情景吧，闪电般上窜下跳逮谁抓谁，随便乱咬一口也绝对不轻。恼羞成怒的都市恶徒们最后都会拔枪行凶，这时我们的猫女又变成了尼奥，子弹时间模式下自如穿梭于弹雨间，几个翻滚起落就出现在敌人身后。

《猫女》源于漫画和电影，因此游戏主菜单中还特别有一项“漫画”功能，这里有诸多关于猫女的素材图片，她的各种动作特技、创作过程中的一些设计草图以及老版漫画封面展示等，这些内容在初期都处于未解锁状态，玩家必须在游戏中有出色表现才能逐一将其解锁。最后还有一个带密码的VAULT选项，打开后能看到一套全新的猫女漫画封面，大概只有真正的猫女漫画迷才会为这个在我们看来莫名其妙的奖励而欢呼雀跃。在漫画菜单中玩家可看到有很多猫女尚未掌握的高级特技动作，每关结束后系统会根据玩家的表现给予相当数量的奖励钻石，用这些钻石可为猫女购买各种新特技动作，如挥鞭击飞敌人手中武器、勒住敌人脖颈、远程快速扑敌，还能施展曲线魅力将对方迷得晕头转向，然后趁机给予致命打击。最高级的强化第六感技能居然可让猫女感知到隔墙敌人的位置和体态，简直快赶上T-X型女终结者了，不过越到后面的技能价钱越贵，玩家要积攒更多钻石就必须反复玩通每一关。

这款游戏的优点和它的缺点一样明显，花样百出的性感女主角是全部魅力之所在，几乎所有超人类英雄的特技她都能来上两手——如果能亲手施展出来那真是酷到极点。但对于PC玩家来说，如果不借助手柄只靠鼠标和键盘通关，那同样是一次残酷到极点的考验，没跑几步视角就会变化，视角的不断变化让操纵变得更加困难，遇到生死关头的战斗玩家肝火极有可能直线攀升，因此为了你的游戏乐趣，也为了你的精神健康，欣赏本作时强烈推荐使用手柄。如果本作的操控方式能再稍稍人性化一点，如果与恶棍们的战斗不那么单调的话，《猫女》也许能成为继《波斯王子》之后的新动作典范，但对于哈里·贝瑞的忠实影迷和猫女漫画的铁杆拥趸来说，情况也许没有这么严重。 P

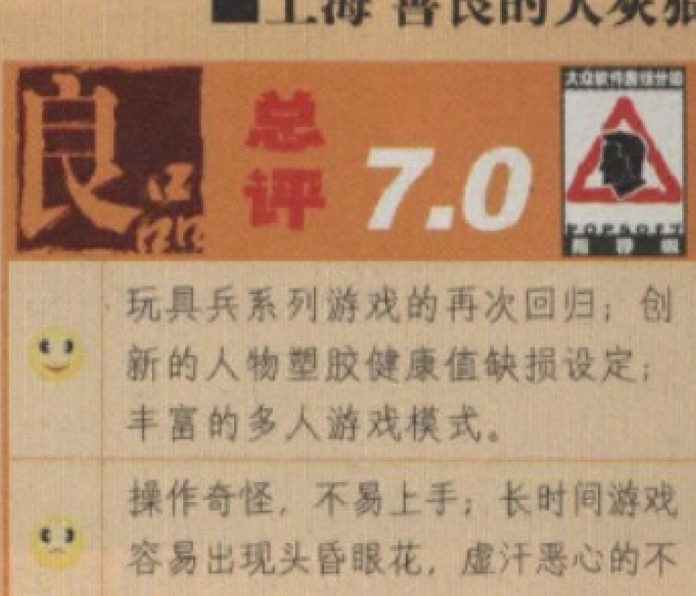




玩具兵之死？

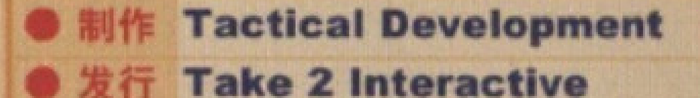
——《玩具兵——萨基战争》

■上海 善良的大灰狼



玩具兵系列游戏的再次回归；创新的人物塑胶健康值缺损设定；丰富的多人游戏模式。

操作奇怪，不易上手；长时间游戏容易出现头昏眼花，虚汗恶心的不良身体反应；游戏关卡内容单调。



制作	Tactical Development
发行	Take 2 Interactive
载体	CD×2
类型	第三人称射击
语言	英文
环境	WIN98/2000/XP



童年的时光总是会留下很多美好的回忆，而在这些回忆之中，玩具兵相信是不少朋友共同的爱好。当1998年的一天，3DO公司推出了一款名叫《玩具兵大战》（Army Men）的游戏时，全世界喜爱玩具兵的人们自然也就开始了疯狂。谁都不曾想到绿色的塑料小兵会如此风靡，在让3DO大为惊讶的同时，也让原先只是作为创新尝试的《玩具兵大战》游戏由此成了一个系列，从PC到PS的几乎所有游戏主机平台上都出现过它的身影，从即时战略到飞行射击，众多的游戏类型它都一一尝试，正因此原本名不见经传的《玩具兵大战》成了3DO旗下的当家花旦之一。但可惜的是，已是穷途末路的3DO公司在游戏品质与财务报表之间只能选择其一，为了摆脱濒于破产的困境，在越来越多《玩具兵大战》系列游戏推出的同时，游戏的内容和品质却是直线下滑，这个系列从高品质游戏的代表蜕变成为一个商业化的造钱机器。

2003年8月，3DO公司正式宣布破产倒闭，曾被认为是3DO公司2003年大作的《玩具兵大战——萨基战争》（Army Men:Sarge's War）也随之音信全无。正当人们在为《萨基战争》的夭折感到惋惜时，在3DO公司家产变卖会上，《玩具兵大战》版权被Take 2 Interactive购入。Take 2 Interactive也宣布将“复活”《萨基战争》，于是2004年的8月，我们迎来了这款打着3DO时代最后烙印的《玩具兵》系列游戏。

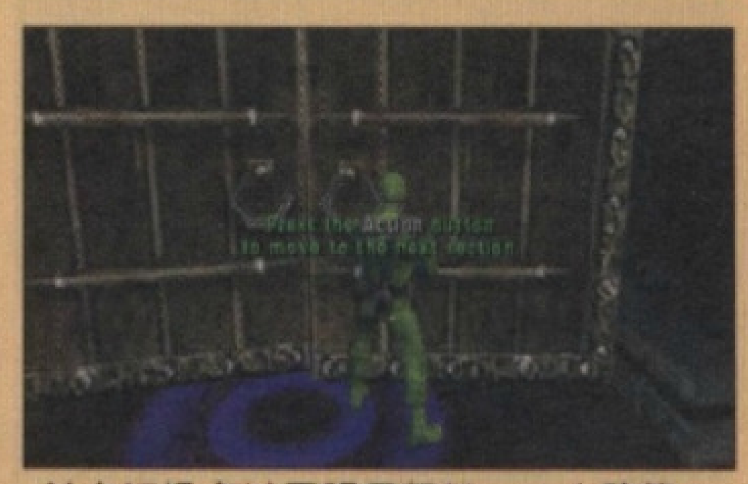
SARGE'S WAR 宿命的褐绿之战

对于熟悉《玩具兵》系列的玩家来说，褐色军团与绿色军团的战争已持续了太长的时间。为了继承游戏的传统，在《萨基战争》中一切的战斗仍将围绕褐绿两大阵营军团进行展开。身为绿色军团的一员，眼看着将全部被邪恶独裁者马里斯的褐色叛变者军队摧毁的家园，长着“美国英雄式方形下巴”的士兵萨基决定用自己的力量来拯救自己所钟爱的家园，于是单枪匹马的独闯龙潭战斗就开始了。与《玩具兵》系列的其他游戏一样，游戏中判断敌人的标准来自于它们的颜色，因此玩家就算是第一次接触游戏，也不会感到任何迷茫，因为游戏中只有一种敌人，那就是褐色的塑料士兵，消灭掉它们，这就是你的任务。

SARGE'S WAR 问题多多的第三人称射击模式

从最早的即时战略到其后的飞行射击，《玩具兵大战》系列游戏虽然以不停改换游戏类型而著称，但《萨基战争》采用第三人称射击模式仍然不能不算作一种冒险。不可否认，射击游戏的风靡带动了大批玩家追随，但《玩具兵》毕竟不是一款靠射击起家的游戏，也因此人们想到《玩具兵大战》，更多的是钟情于它的即时战略类型。但这一次全都不同了，游戏直接成了一款射击游戏，它要面临新领域内的竞争，尤其是大名鼎鼎的id公司同档期发布了最新大作《毁灭战士III》，全世界的射击游戏玩家都为之疯狂，如此情况下，《萨基战争》不论品质如何，已经先败下阵来。

档期的冲突让《萨基战争》面临着史上最强悍射击游戏的竞争，游戏操作的奇怪


关卡切换点过于明显粗糙，一大败笔。

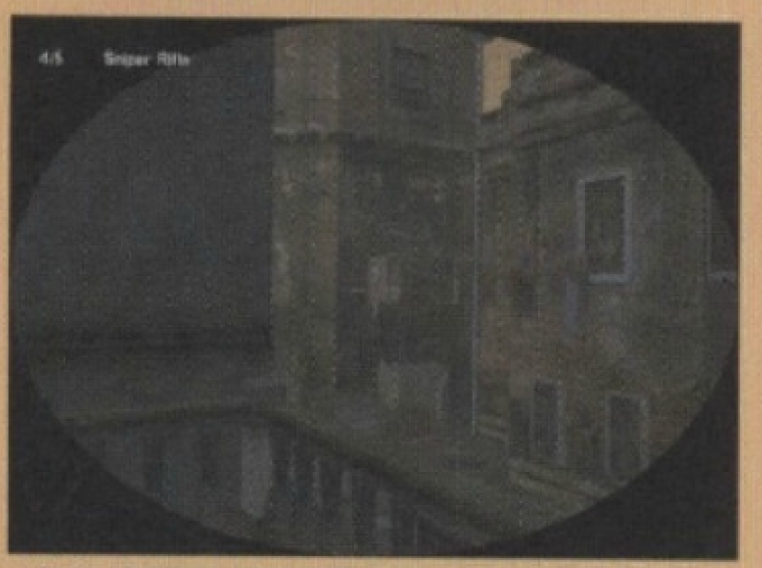

看见褐色的人就可以开枪了。


游戏的CG动画颇有大作风范。


长像酷似阿诺的萨基。


玩具兵与背景看起来很不协调。


"荣誉勋章"的玩具兵版。


也有这样的狙击模式，射击游戏必备。


啊，一不小心碰到了贴图错误！

设定则直接导致了玩家对《萨基战争》的反感。你我或许都是《玩具兵》系列游戏的忠实玩家，我们可从来没想过在这个系列的游戏中也会感到头晕恶心。一直都有玩家在进行射击游戏时感到或多或少的不良身体反应，但这种反应并不普遍，特别是对于有丰富射击游戏经验的玩家来说，这种反应是完全可以避免的。但糟糕的是，《萨基战争》几乎可让绝大部分体验此游戏的玩家都产生这种不良的身体反应，这都是因为游戏奇怪的操作设定。A、S、D、W是几乎所有射击游戏默认的方向移动控制键，但《萨基战争》中同样的控制键，在移动的同时却会改变人物的面对方向，于是原本只要在开火前将正方向对准敌人就可进行射击，现在却要手忙脚乱地调整方向，同时控制走动，在提高瞄准射击难度的同时，也让人很快就感到头晕眼花浑身冒汗，不得不经常退出游戏以免呕吐当场……

SARGE'S WAR 短小无力的关卡细分

在《萨基战争》上市之前，游戏的关卡设定是最被玩家所看好的内容，根据游戏开发公司介绍，游戏中关卡的数量不仅超越以往，而且更重要的一点，关卡中不仅有着塑料世界遭受炸弹空袭的村庄，也有现实世界中人类的居住环境，但让人遗憾的是，短小无力的关卡细分破坏了这一切。

也许是为了照顾到游戏机平台的玩家方便游戏，游戏的每一大关中又细分为众多的小关，小关中游戏不能存盘，但不知是出于怎样的考虑，游戏的小关卡细分过密，甚至于前进不到100步就又是一个小关，同时小关间的转换也做得非常粗糙，一面带关卡标识的墙就是一个小关的起始隔断，不仅无法体验到自由路线的存在，频繁切换的关卡画面也在随时提醒着玩家：你是在玩游戏，并非真的进入了游戏。如此之败笔的设计，出现在《萨基战争》中，难免让人开始怀疑游戏开发者的实力，也难怪甚至有玩家游戏半个小时之后，就卸载删除，堪称《玩具兵大战》系列游戏之最。

SARGE'S WAR 差强人意的画面效果

作为射击游戏，吸引玩家的一大卖点莫过于游戏画面的华丽精细，id公司能独步江湖，即便抛开游戏性不谈，其引擎技术的先进的确无人可比，仅看引擎所创造出来的画面效果，就已值回票价。这是《毁灭战士III》之长，也是《萨基战争》之短。

如果只看游戏的开场动画，你或许会惊叹于游戏CG电影效果的精美充满大作的风范，但开始游戏之后看到游戏中的人物场景效果，则有了屋里屋外两重天的不同感受。值得一提的是，为了表现塑料玩具兵的特点，游戏设计者用身体受伤的缺损代替了血腥的场面，因此当玩家被敌人击中后，可从萨基身上找到被穿透枪眼或身体破损，这时萨基可通过收集溃败的敌方军队所遗留的"塑胶健康值"（plastic health）来重塑自己缺损的身体部分，好像液态金属人一般，算是一项不错的创新设计。但除此之外的其他，则只能用平淡无奇来形容，或许《萨基战争》的3D游戏引擎的确不算最差，但与它画面效果相同的射击游戏实在是太多了，因此，玩家如果习惯了用画面来选择游戏，《萨基战争》无疑将面临着被冷落的尴尬。

SARGE'S WAR 最后的玩具兵?

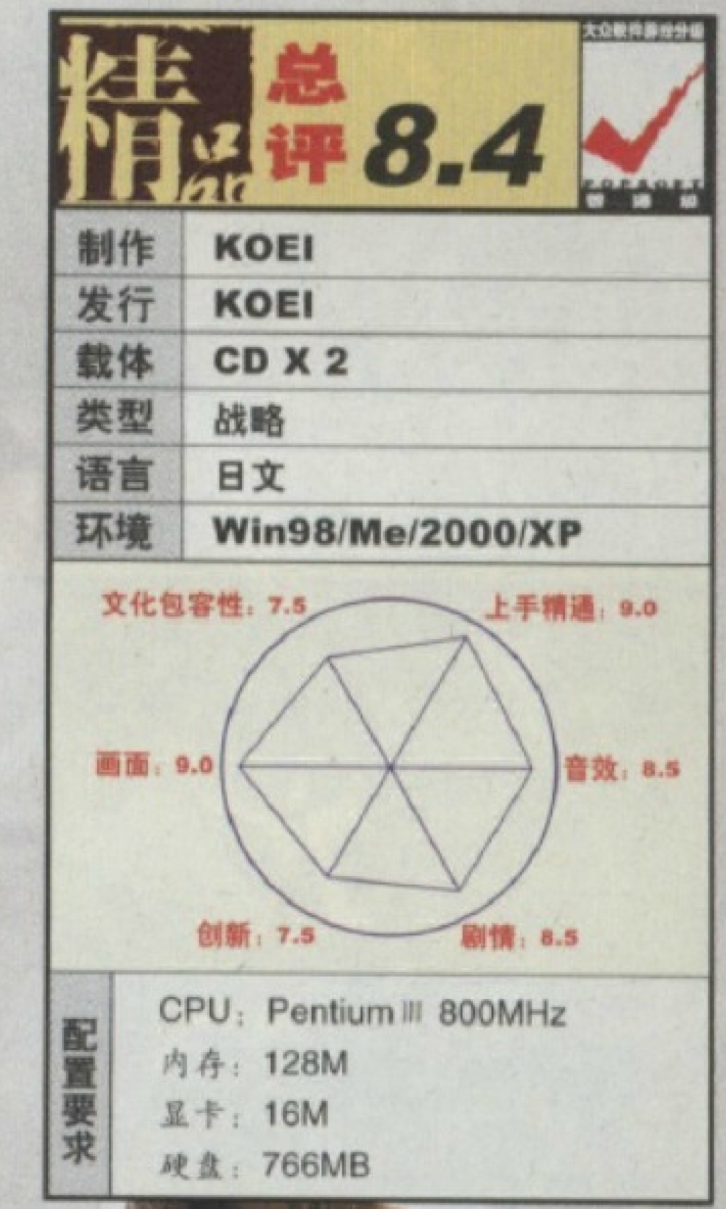
3DO为商业利益牺牲游戏品质的行为导致了《玩具兵大战》系列游戏的走低，如果说曾经的《玩具兵大战》带给我们的是新奇与激动，那么现在的作品除了套用一个玩具兵的概念之外，与市面上那些如过江之鲫平俗泛滥的跟风游戏没有什么不同，而在这种缺乏标识性亮点的不同中，我们是否还能等到其他《玩具兵大战》系列游戏？或许《萨基战争》的问题早在3DO时代就存在，Tactical Development所做的不过是让这款本已夭折的游戏"复活"，并且走完还未完成的路，也因此《萨基战争》的失败可以归结为3DO王朝落败的最后一幕，而翻过这一幕，被新东家接手的《玩具兵大战》是否还会展露出新的光彩，还是让我们继续期待重振旗鼓后的《玩具兵大战》系列新作吧！P



三国志X 全面分析报告

■北京 赤军

《三国志X》的人物成长系统基本延续了7、8两代的风格，而内政、任务则部分学习《太阁立志传》系列，战斗模式也有《成吉思汗IV》的影子。可以说，这款游戏是一锅大杂烩——杂烩并没有什么不好，只要百味调和，杂烩也能做成名菜，难道著名的"佛跳墙"就不是杂烩吗？借鉴前作，以及光荣公司其他成名系列作的特色，将其融合杂糅在一起，仿佛勾兑名酒一般，从这个角度来看，《三国志X》的完成度可达70%以上，算是一款相当不错的策略+扮演+养成游戏。下面，就让笔者从新武将的创建开始，按照游戏顺序向大家提供一些粗浅的经验和技巧吧。



制作	KOEI
发行	KOEI
载体	CD X 2
类型	战略
语言	日文
环境	Win98/Me/2000/XP

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：128M
显卡：16M
硬盘：766MB



汉末乱世烽烟起

许多朋友都喜欢扮演历史上的成名人物，但相信更多玩家喜欢将自己和恋人、朋友都带入虚拟的历史氛围中，和那些风云人物共同驰骋在中华广袤的大地上。本作和前代不同，你可以扮演游戏中出现的除蔡琰（文姬）、乔玄等少数NPC外，几乎所有有名有姓的角色，而不再如前代般只能扮演君主。如果创建新武将，你大可把自己设计成一名超级高手（所有参数都可上调至100），也可扮演"五一居士"（五种主要参数都设定为1）。那些喜欢"自虐"的玩家咱们暂且不理，如果想做近乎完美的人物，该怎样设定呢？

5种主要参数（统帅、武力、政治、智力、魅力）虽然可以直接设到最高，但特殊技能和称号是无法全数选定的，这些多达42种的特技和称号，其中某些在游戏中作用并不很大，某些学习获得并不困难，在创建新武将的时候可暂时放弃。进入游戏后可以查看一下个人情报，点选下方的"经验"按键，就能够看到各特技和称号的作用及获得条件了。其中最下行7项称号较难获得，如果在最初设定时将其激活，进行游戏就要简单多了。

首先，将个人能力设为"万能"，这样最多可以获得10项以上特技和称号，通过反复点选"变更"键，将可期望得到最好的结果。第1行特技是"政略"，第2行是"指挥"，大多不难到手，全部空着也没有关系。第3行"计略"的后3项"天文"、"地理"和"石阵"，因为学得所需经验太高（天文需要计略经验600、技术经验400，地理需要计略经验600、谍报经验400，石阵需要计略经验700、改修经验400），所以必须优先考虑。其中天文最为有用，地理次之，石阵则有没有意思不大。不过游戏中会石阵的NPC很少，想要学满所有技能和称号的朋友，却应该优先考虑激活这一项。第4行技能是"武艺"，第5行是"交涉"。其中武艺的学习较为简单，况且，只要你把自己武力设得足够高，一般人根本经不起你三两下猛击，就算不出什么大招也轻易便能取胜，所以可以全部不选。"交涉"就没这么简单了，本作纯创新的舌战系统颇为惊险，并且舌战过程中能力差别并不是决定胜负的关键，手握几项特技，能发大招才是重中之重。尤其是最后一项"面骂"，整个游戏





江东群英会。



苍天已死，黄天当立！

中只有无法扮演并且行踪无定的弥衡和左慈才有可能教会你，所以请优先考虑。

最后一行称号的作用，比所有特技加起来还大，并且也是最难学到手的，你若是走好运把大多数称号都激活了，那整个游戏流程就简单多了。称号中最关键的是“军师”、“名士”、“提督”和“医者”4项。有了军师属性，当你向属下派发任务的时候，电脑就会自动给出最优人选，就像你身边有一位军师在提建言一般（当然，如果捞到了名军师做属下，那么自己有无“军师”称号便不重要了，只是请注意，你最好一直把名军师留在身边才好）。“名士”称号作用多多，首先，在空城扬旗自立的时候，名士可以前往说降城中百姓，不费一兵一卒即可成功。其次，进出敌城被守兵拦住，或者踩地图撞见盗贼的时候，都可以选择“笼络”，靠舌战来赶走他们——游戏中，舌战的机会不多，积攒舌战经验是很辛苦的，但有了“名士”的优越性，就可以轻松找那些小兵、小贼来练手了。“提督”称号获得的条件是水战经验超过500。建一条战船不过长水战经验20，在水上攻击一下敌人最多长30，游戏中除长江中下游沿岸外，水面不多，想攒水战经验是很头疼的。“医者”称号要求农业、商业和治安经验各达到400，倒是不难，可惜他无法自动获得，而必须要向别人学。谁有这一称号可以教你呢？只有行踪不定的NPC华佗和于吉会使……当然，你也可以靠装备宝物来自动获得医者称号，但相关宝物比如《青囊书》实在太难找了，不比找本《太平清领道》或《山海经》来获得仙人称号那样简单。

最后，记得把你的名声调到头（500），名声对于你的交友、出仕或扬旗都非常重要。游戏中名声的上限是1000，初始就有500的武将可谓凤毛麟角（尤其在前几个时期）。比如第一时期的何进360、张角420，再如最后一个时期的曹睿940、诸葛亮620、刘禅560。好了，虽然不够完美，但只要下点功夫，就可以创造出汉末三国时代无人可比的高武力、高智谋、会骂人、会放雷的超级武将，终于可以杀入乱世，糟蹋……呃，不，是修正历史了！什么，你说能用修改器造出全技能、全称号，长着汉灵帝脑袋，老爹是张让，配偶是蔡文姬的能力全255的武将？……既然有那种东西，你还来看我的攻略干嘛呀？

笑看秋月与春花

《三国志》系列游戏的主要目的，从来都是统一天下，不过也有许多玩家喜欢把它当成养成游戏来玩，不成为超级高手绝不出仕，甚至一辈子只当一名农夫。其实当农夫也不错，笑看潮起潮落，春夏读书，秋冬狩猎，也是相当逍遥自在的。

现实社会中的农夫，尤其是乱世中的农夫，当然不会真的那样逍遥，而在游戏中，除非一辈子只是到处乱逛，你若想积攒经验，想学得技能，金钱就断不可少。农夫是没有俸禄的，更没有公款可动用，想要赚钱，就必须干活。每座城池里都有许多建筑物，有农田，有市场，然而你去农田种地，去市场投资，却只能花钱，赚不到钱。平民百姓想赚钱，只有去酒家接“依赖事”——依赖事的种类很多，有请你参加祭祀的，有请你主持婚礼的，有请你讨伐盗贼的，有请你寻找宝物的，成功则增长相关经验，还能赚到金钱甚至宝物。接受任务以后，将能在屏幕左上方“依赖”一项中查看到相关情报，不怕遗忘，也不怕走错地方，非常方便——不过记得任务完成，还要及时回酒家缴令，才能赢得报酬。进入各建筑后点选“见闻”，可得到许多相关游戏内容的信息，以及本地区各城的特产、隐居高人的消息。各城的特产，对于完成“特产寻找”的任务是很关键的，而一旦你按照情报所说，前往某处找到了隐居高人，自己的名声和谋报经验都会上升。此外，你还可以在各建筑（包括宫城）中见到许多隐士或武将（名声不够，宫城中人将不太会答应接见你），和他们聊聊天喝喝酒，可以拉近关系，为自己以后学习某些技能先铺平道路——因为只有关系达到“信赖”以上等级的武将，才会教你相关技能。还请注意，如果你某一方面参数和对方相差超过10点，是根本没办法向他学习的。

不足20岁，还未成年的武将，是不能够饮酒的，20岁以上的呢，你也必须去“大商家”买了酒才能请他喝，这点请玩家们注意。具有“酒豪”称号的人物，还可以在酒家大摆宴席，把当时在酒家中的武将全请来喝酒。如果对方比较好酒，请他喝酒当然要比普通聊天更容易提升亲密度。亲密度足够高，相性又接近的武将，还可能拜把子做义兄弟，一员武将最多3名义兄弟——义兄弟关系仅次于配偶（除了内定情节外，只有新武将才能设定配偶，并且配偶也必须是新武将），君主的义兄弟永远不会造反，并且根本没有造反选项，你想拉拢在别国为将的义兄弟，哪怕他忠诚度再高，哪怕他是别国君主的儿子，也照

样一拉就来。现在大家可以理解关羽"千里走单骑"的心情了吧。

进出建筑物，做任何工作，都会消耗时间，连"见闻"一下，都要花费整整一天的时间，然而和武将聊天、喝酒，却不会使时间流逝。一座建筑中哪怕有100名武将，你一个个找来谈心，漫长的一天也不会过去。不过一天只能聊一次，想再找对方拉关系，就只有进出建筑，等下一天了。尽量和各地武将搞好关系，只有好处而绝无坏处。惟一要当心的，是他可能会找你喝酒，主动拉你拜把子，拒绝他吧，友好度会大幅度下降（怎么，看不起老子？），答应他吧——喂，我的义兄弟空位是留给曹操、孙策和邓艾的呀，你沙摩诃怎么能……

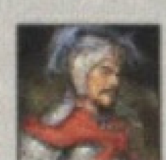


鞠躬尽悴劳国事

农夫逍遥，隐士乐天，然而他们有一个致命的缺点，那就是没有机会参加战斗，指挥经验几乎无望提升，想一辈子在野学会所有技能，那几乎是不可能的事情。没办法，既然随着声望上升，已经有许多强人或者弱智来猎头了，干脆卷起铺盖，去投奔一位主公吧。

在野的时候，想去哪里就去哪里，不过只能在自己的家乡干活（除去酒家里委托的依赖事），想去别处耕地或者经商，要先搬家。当官以后就不一样了，君主命令你呆在哪里，你就必须呆在哪里，哪怕这城再破，钱粮再不足，三天两头有敌人打过来……所以出仕不但要挑个好君主，也要挑个好地方。在君主手下干和在太守、都督手下干其实是没区别的，不会像《太阁立志传》系列那样，除非上司死了，否则陪臣永远爬不出头。

当官就有俸禄拿，可先别说你初涉宦途，官职不会很高，就算官居一品，那点钱也根本不够你花的。你的顶头上司每季都会派发任务，大部分任务都有启动资金，可惜不能像《太阁立志传》系列那样，只要开源节流，富余下的钱可以自揣腰包。不仅如此，因为商业、农业等开发可以设定一次投资多少，最少100（也就是头子给你的资金），最多500，想把效果搞好点，还得时不时自掏腰包。本代游戏中的内政技能，对于游戏者来说大多数意义不大，它只能使你一次开发的时间延长而已。本来一次开发要花10天，有了相应技能后，最多可设定为50天，可即便花上那么长时间，也不如10天一轮，多去接几个任务来得划算。是的，当你缴令以后，头子会问你要不要继续接任务，你可以马不停蹄地一直干到累死为止。这样辛苦，当然不会是真的为国为民，为的全是可以积累功勋，早日升官。升了官，俸禄也多，并且五品以上官员还有机会当太守，二品以上太守还有可能当都督，做到这两种职位，可就算苦日子熬到头了。如果你看自己的顶头上司毫无作为，也可以向他提出各种内政和军事建议，实在灰心丧气的话，还可以提出让自己转移到别城去。当然，你要和他关系足够好，这些建议才可能百分百通过。当了官，仍然要搞人际关系，这是无日可缺的呀。因为你若某一天不想屈居人下了，当然可以回自宅去按动"下野"按键，但更有趣的将是进入宫城，燃起反叛的熊熊野心。自己能力足够强，城内和你关系好的武将足够多，反叛的成功几率就会增大，况且自立君主以后，也是需要足够多优秀的部下来为你鞍前马后奉献心力的呀。当然，如前所述，如果你与君主结拜成义兄弟，你就没有反叛的机会了……



风光无限为太守

攒经验要花钱，买宝物要花钱（虽然除了"九锡"等少数几样外，大部分宝物理论上都可能在地图上随机踩得），无论接任务还是领俸禄，那点收入都根本不够开销的。可一旦你功勋上升，当上五品官，有机会外放做了太守，那钱可就哗哗地往自己腰包里流。京官不如外任，确是千古至理名言。因为太守可以随意动用库房里的金钱，有些朋友干脆在当上太守后大刮一笔，然后携款私逃（下野），也保证没人来追杀。当然，如果侍奉的君主是个白痴或好战分子，或者你被委任的城池久经兵燹，库房里的钱完全不够你挥霍的，也得先开发一下才行。不管是为了敛财，还是真的想治理好地方，下面的一些经验之谈应该都能用得着。

自己去城市开发太累了，最好先去找找以前关系不错的朋友们，把他们拉过来当你的部下。一般情况下，在野的武将如果和你相性接近，并且你名声足够高，一拉就能拉来，即便相性相克，和他恳谈到信赖关系，也八九不离十会卷起铺盖跟你走。有了十几名乃至数十名部下，就可搞内政了。内政中最重要的是商业值，本代钱粮的兑换比例高到惊人，一般情况下1钱可购50到100粮，并且市场里永远都有粮食可买，不会闹饥荒。况且，开发需要花钱，你养了那么多官员，也都需要领俸禄。如果你正好位于对敌前线，那也得注意养兵和修城。本代的军队按部队设置，一支部队最高是一万人，城池分小、中、大、巨4种，分别可驻5、10、15、20支部队。因为一次出兵最多10支部队，所以暂时不想出兵的话，能保持10支部队就足够使用了。部队多了，粮食自然也成问题，不过可以在搞商业的间



呵呵，今年的收成不错。



出兵，殄灭匪类！



居高临下，势如破竹！

隙偶尔搞搞农业，因为只要钱足够，粮食随时可买，而卖粮换钱就要亏得多了。如果金钱紧缺，暂时窝了一大堆人没活可干，也可以去搞点不花钱的开发活动。什么活动不花钱呢？那就是搜索、登用（当然，真登上什么人来，你下季开始也得发俸禄）和士兵训练。刚登用上来的在野武将，部分是带有私兵的，这可比你征兵要省钱多了。尤其是游戏前期，颇有一些不错的部队等你去发掘。比如夏侯家、曹家的许多将领都带有虎豹骑，匈奴和西羌的外族将领带有突骑兵，南中蛮将带有象兵或藤甲兵，山越将领带有蛮兵等。搜索也是不错的副业，即便找不到武将，也会不时给你找个几十、几百块钱回来，可暂解燃眉之急。



来来，大家来喝酒吧。



搬弄事非，挑拨离间。

钱粮不愁以后，就要大力开发技术。任何城池都可最终修成巨城，只要技术开发到顶点，就能花钱增筑一级（费时60天，任何鸟人去干都行，绝对不会失败）。城池规模大了，农业、商业、技术和可放置部队数都会上升，并且还会自动出现一些特殊建筑。增筑所需的花费依据规模有所不同——小→中，金5000；中→大，金10 000；大→巨，金50 000。虽然耗资巨大，但因此产生的某些特殊建筑实在让人垂涎。下面就来介绍一下最重要的几种，以便玩家寻找合适的城池占领。

交易所：重要性★，可以随机买到许多宝物，比如各种马匹、还有最强武器“斩蛇之剑”，不过几率太小，而且耗费时日。

大商家：重要性★★★，只要有钱，就可买到许多宝物，城市技术越高，宝物出得越多。

病院：重要性★，华佗、于吉等人常在有病院的城市出现，而想成为医者，非找他们不可。

兵器制造所：重要性★★，可制造井阑、冲车等攻城器械，在战斗中作用很大。

技术开发所：重要性★★，和兵器制造所、各兵种编制所相配合，可产生高级攻城器械和高级兵种。

弓兵编制所：重要性★，配合技术开发所，可将弓兵升级到最高“元戎弩兵”，相当好用。

突骑编制所：重要性★★★，不用配合技术开发所就能产生最有用兵种——突骑兵。

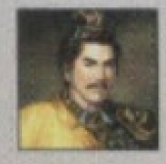
电脑开发城池的速度很慢，所以见到好城池，还是自己赶紧去占领，尽快开发到头为好。当太守奉命攻克敌城后，可以请求君主让自己“移镇”过去，这一选项在战斗胜利后即可出现，选定后无法反悔，因此打仗前请先探查清楚敌城状况，免得捡了芝麻，丢了西瓜。

搞各种内政开发，都会导致治安值下降，这和前代是相同的，治安太低百姓就会造反（一般都作为灾害出现在每季开始时），让你军队数、防御值等统统下降。所以在开发的同时，别忘了派部下去搞搞治安。不过有些朋友要问了，我总派人搞治安，怎么治安值狂降不升呀，是有敌人来搞破坏吗？嗯，我想八成是因为你忽略了百姓“陈情”的缘故。画面右上角标注了城池的状况，各种数值都多多益善，越高越好，而只有一种数值必须想办法降下来，高了反而不妙，那就是本游戏首创的“陈情”值。所谓陈情，就是老百姓向太守提出请求，一般每月会增加一件，陈情超过10就会变红，导致治安值猛降不升——太守对百姓的请求不闻不问，民心能不降低吗？解决陈情，要靠进入宫城后点选“决裁”按键。决裁若是成功，会提升太守的名声，并且不同程度地长钱、长粮，提升开发值，比派人出去干活轻松多了。如果对百姓的要求完全置之不理，则会降低名声。主要的陈情内容有：

陈情	开销	所得（除去名声提升外）
街道整备	金1000	无
杂兵加入	无	不满员的部队提升人数和士气
夜盗警备	无	提升治安值（一般10点）
兵粮施舍☆	兵粮	无
市场扩大	金1000	商业值上升100
商人投资★	金钱	成功则连本带利还你金钱
兵粮出让★	兵粮	成功则连本带利还你兵粮
治水工事★	金钱	成功则提升农业值
城壁改修★	金钱	成功则提升防御值
技术投资★	金钱	成功则提升技术值

标☆号的陈情项目每次除否决外，还会同时出现3个不同选项。比如兵粮施舍，你可以选择施舍5000、10 000或者15 000，分别提升名声1、2或3点。而那些标有★号的项目，则在3个项目里面只有一个也肯定有一个可以成功（一般是投资500、1000和1500三阶金钱，商人投资和兵粮出让则交出你现有物资的1/10、1/5或一半），如果失败则血本无归。所以，决裁前最好先存一下盘，因为选哪一个项目可以成功，在你按键前电脑内部就已经设定好了，取档后不会变更，3项一一试过，很快你就能笑逐颜开了。

君主经常会给太守下发内政目标或者攻击命令，如能按时完成，则功勋值会大幅度上涨。当你功勋值达到30 000，晋升为二品官，并且本势力的地盘足够广大，你就有机会当上都督了。



威风八面大都督

都督可以操控一座以上的城池，只有安排好后方城池搞内政，前方城池搞军备，有一个好的战略态势，才能不断扩充地盘，完成君主的任务（此时的任务基本都是守备或攻略，而不会再让你搞城市开发了）。

军团领域内的所有兵马钱粮以及人力资源，都归军团首领——都督控制，不过你想调动人员很方便，想调动物资就没那么方便了。不知道为什么，本代规定直辖城内不能放将，若想放将一定要先任命太守，而任命了太守就等于城池委任。虽然太守们每季都要把收入的0.5%上缴都督（献纳），但他们不肯额外进贡。你想把直辖城的物资调配到委任城，一个步骤就完成了；而若想将委任城的物资调配到直辖城，则得先卸任太守，把城池变成直辖才行。更郁闷的是，一旦卸任太守，他麾下的将领也会同时回归主城，而大概因为有了五品官以上才能当太守的限制，电脑为了方便计算，太守死亡不会自动找人接替，也不容你立刻找人接替，和卸任太守效果是一样的。不得不说，这是此代游戏非常缺乏友好度的一大败笔。

游戏设定汉末三国时代，一共6个地方、17个州、50座城池，而在城池间的道路上，还设定了许多要隘，某些要隘建有关口，更多要隘则空着，允许各势力建设各种“工作物”，以阻挡敌军的进攻，或作为进攻敌人的桥头堡垒。要隘多为历史上著名的战场或名山大川，比如泰山、赤壁、官渡、西塞山等，可在其上构筑的“工作物”，包括阵、砦、城塞、石阵等。前三项要逐一升级，后一项可直接建成。阵可以减少附近敌城的收入，砦可以提升附近己方城池的治安度，其实都没太大作用。有用的是城塞，它可以避免贼兵或外族兵如同天灾般乱数出现。石阵则如同地雷一般，使踩上的敌军晕头转向，处于混乱状态，一时半会儿动弹不得。笔者曾经尝试去踩了一下



八面威风。

别人的石阵，结果一直晕到军粮耗尽，士兵跑光，才终于孤零零一人逃了出来……

无论当太守、都督还是君主，如果边境线上有要隘空着，最好赶紧去建起一座工作物来，以免受制于人，若是那里早就布下了敌人的工作物，最好也找个合适的机会去先把它拆掉。攻击要隘和攻打无将城池一样，都不会进入攻城画面，电脑将自动计算所需耗费的时间和攻方损失。如果军队人数过少，打空城和要隘一样会全军覆没。举个例子，笔者曾经带领4万人马去攻打防御不满的阳平关（当时防御度约5000），结果最后主将一人凄凄惨惨逃回本城……

作为都督，攻下的敌城不用归还给君主，可直接由自己来控制（当然，君主重新编组军团，不在上文考虑之列）。而如果你因为地盘广大，野心燃起，想要造反的话，最好先把辖下太守全部召回主城，因为那些太守或许有自己的小算盘，直辖城军民百姓可不会有，一定全部跟随你起事。等身份升为君主，把属下忠诚度赏高，再费点事把太守重新安排回去，就不会出什么万一了。



城头飘扬大王旗

天下大势，合久必分，分久必合，乱世总归是要统一的，与其让别人来统一，不如让我来统一——相信许多玩家都会这样想吧。想要当统一天下的君主，有几种不同的途径：一是就扮演游戏中设定的君主武将，二是在他人手下造反，三是自己揭竿而起（可惜不能扮演汉灵帝和汉献帝，谁说他们一定没有机会？）。

在野武将想要找座城来竖起大旗，首先必须在酒家编组一支自己的军队，然后拉几个关系铁的哥们组织放浪军。组建军队要花钱，拉人入伙要先和他们搞好关系，这里推荐第二时期上来后就直奔陈



攻破城池。



举兵造反。

留，先把曹操还没来得及招上来的什么郭嘉呀、程昱呀、典韦呀、许褚呀什么的全都拉入伙来（这便够了，一支军队只能包括1名主将、3名副将，正好5人）。有将有兵以后，就可以寻找合适的地盘扬旗了，当然你也可以先训练一下军队，以免才自立就被人轻易端掉。

《三国志X》中，军队经验值非常重要，经验值高的部队攻防能力都强，并且还能升级（只限步、骑、弓3个基本兵种，不包括特殊兵种，经验值300升第2级，500升第3级），而经验值只能靠打仗来提升。所以你的放浪军可以先如同雇佣兵一般，见到有人打仗就上去插一杠子，提升一下经验。顺便提一句，虽然部队减员再补充，经验值和士气都会相应下降，然而如果被敌全灭，被迫组建新的军队，那么经验值又只好从零重新开始了，所以对于强力兵种，最好一直都握在自己手边，并且打得再惨也别让他们覆没为好。如果找空城自立，除了硬打外，还可以说服城中父老“打开城门迎闯王，闯王来了不纳粮”，前提条件是派有“名士”称号的高智谋部下前去游说——前面提到的郭嘉就是相当不错的人选。

君主其实身兼3职，他既是势力之长，也是主城的太守、第1军团都督，别人能干的事情（除了谋反）他都能干，别人不能干的事情他也能干。登上城头先四处望望，和


长坂坡夫人投井。

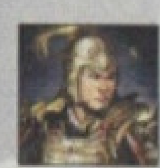

连环计血染江河。

周边的强大势力搞好关系，最好缔结同盟条约。电脑控制的势力，只要还有地方可发展，一般是不会弃盟的。暂时保证主城无忧，就可以大力发展经济，攒一些人才，组几支部队向外扩展势力了。

对于普通武将来说，官职的高低决定了出征时可带部队的多寡（最多5将10部队，总数由主将官职来决定，而副将若想统率超过一支部队，也要看其官职大小，一品官可带10支部队，其下递减，最低九品官只能带两支部队）。君主则可以直接带到满额10支。君主身份的高低，要由朝廷赏赐或部下拥立的官位来确定。从皇帝往下，一直到最低等级的州刺史，想要提高身份，不但要看势力大小，还要看具备“名士”称号的部下的多少，如下表：

君主身份	拥有州数	属下名士	君主身份	拥有州数	属下名士
皇帝	12	30	王	10	25
公	8	20	丞相	6	15
大将军	3	10	中郎将	2	5
州牧	1	3	州刺史	1	0

君主身份达到“大将军”以上，就可以发动“战役”，一次攻下整个地区了——有关战役的问题，将在后面战斗部分详细说明。



一将功成万骨枯

《三国志X》的内政架构基本上和7、8代是相同的，但战斗系统则有很大的不同，从某种意义上说，有点类似《成吉思汗Ⅳ》。攻守双方各最多10支部队，加上援军，地图上可以有40支部队往来厮杀。两军在野外或者要隘相遇，就进入野战画面（关口附近地势险要，但关墙加大门不过3格，关的左右往往有小路可通，无法完全堵住敌兵，守方初始布置也并不在关上，和普通野战区别不大，这是设计的败笔）。抢夺城池就进入城门战画面，城门战攻方取胜，而守方尚有可战之部队（别忘了，巨城可放置部队20支，而出阵只能10支，所以即便将守方出阵部队全部歼灭，它还是有可用之兵的），就有可能进入最后的街道战画面。一般情况下，守方在无路可退，弃城则必然灭亡的情况下，肯定孤注一掷地守备宫城，让你杀上街道，再打一仗。

城池根据规模大小，往往拥有两道以上城门，打破最内侧的城门，就算攻方取胜了，同理，街道战守方一侧建有宫城，打破宫城，即能彻底占有城池。如果懒得进攻一城要打两仗，你可不打破人家大门，而是先集中兵力捏掉敌方主将。主将若不幸被你所俘，敌军自然全面崩溃，再不用打街道战了。乱箭射光部队，将领逃亡几率高，冲锋肉搏胜之，将领十有八九会被擒获，这就不用多说了，只是若遇见骑着良马的敌将（比如最后一个时期配有的卢马的刘禅），还是趁早打消活擒他的念头吧，逃亡几率是百分之百。

5员将领统率10支部队，必然会有一将带数军的情况出现，电脑一般是让主将领多军，副将则大家平均，一人一支。攻灭敌将的主部队，如果不能将其当场擒获，他就会逃到自己的分部队中，不管多远，立刻赶到，把分部队提升为主部队。主部队的能力完全按照将领能力加部队兵种、训练等参数来计算，分部队则要大打折扣。虽然强将的分部队可能会比弱人的主部队还要强，但分部队不能使用特殊技能，除了灭火，也不能使用任何策略。打个比方来说，吕布所带的骑兵分部队不会突击，诸葛亮的分部队也完全不能放火。无论野战、城门战还是街道战，一律30天为限，一天就是一回合，而每回合每单位的行动顺序，是按照将领能力加兵种属性来确定的，基本上是强将在前，弱将在后，骑兵在前，弓兵在后，颇能突显强将的作用。但在某些情况下，一支部队一回合可能多次行动，这就不得不提到本作的一大创新——“指挥”了。让咱们先来看看最强人的最强部队在各种天候、地理情况下所能行使的所有指令吧（移动和攻击不在菜单列表中，暂不计入）。

行动指令：潜行、组立、计略、一骑讨、指挥、待机、撤退、委任。

计略指令：火计、落穴、落石、天变、风变、落雷、混乱、镇静、诱引、医治、鼓舞、伏兵、消火、同讨、裂帛、奇袭。

“指挥”指令是只有“军师”称号的武将才能使用的，意即将自己的行动点数转移给另一支部队（自己非分部队和他将的主、分部队）。但请注意，副将是不能指挥主将任何部队的。这样一来，那些攻击力不强的军师正好窝在阵后，一边远远地使计，一边指挥蛮勇之夫冲锋陷阵，而攻击力强的部队可能一回合多次行动，在敌人还没反应过来以前，就先将其彻底击溃。这一构思，给传统回合制战棋添加了崭新而有趣的内容。此外，雾天的设计也很有意思，大雾迷茫，不见敌踪，但可以通过尝试攻击（包括远射）确定某一格内是否有敌人。不先尝试攻击就贸然走过去，一旦撞见敌人，那可是会吃大亏的，本方损兵折将不必说了，敌人竟然能够一兵不伤！然而，攻城器械中的霹雳车大概因为准头太差，即便砸到了敌人，甚至伤到了敌人，你也仍旧无法判断敌所在位置。顺便再提一句，遭到敌军攻击，部队当然会有所减员，但所谓减员并非全部阵亡，而有部分归入“伤兵”中。有“医者”称号的武将可以将伤兵部分复原，在城门战和街道战的时候，地图上往往会有几块“田畑”，部队在其上待机，也能达成同样效果。



千古兵者诡道也

总体来评价《三国志X》，它的继承有余而创新不够，要说哪个层面才是最有趣的，才是真正的游戏点，笔者

的观点倾向于战斗层面。本代的计策设定基本成功，兵种相克也很明显（明显得有点过头，虽说骑克步、步克弓、弓克骑是常理，然而当面肉搏弓兵也能把骑兵打得狗一样，可就怎么也说不过去了，还好升级补丁部分解决了这个问题，据说是先前公式计算有误……），攻城器械威力增大，再加上“指挥”指令，很轻易就能把AI依然很弱的电脑打得一败涂地，甚至达成零伤亡破敌的壮举。蹂躏电脑，发泄郁闷，乃是本代三国的最大乐趣！（喂，你是在夸设定还是在贬AI？）

统一天下的军事进程可分为4个阶段。第1阶段钱粮不足，部队经验也少，等级不高（这一阶段曹操最吃香了，曹氏宗亲和夏侯兄弟很多一上来就带有第3等级的骑兵——虎豹骑，并且只要引发历史情节，曹操很快就能得到特殊步兵——青州兵），打仗比较吃力。奉劝各位在这一阶段，尽量和周边的强大势力搞好外交关系，然后去捏那些“二等残废”。吞并弱势力才能成长，也才能在保证部队不被歼灭的情况下尽可能积攒经验，况且，如果能招来盟友的援军帮你挡炮灰，那就更妙不可言了。不过不要太期望盟友的援军，也别随便委任自己的部队，电脑AI太次，味方、友军和敌人都是一样的。往往敌军就剩数百兵马了，我军却依旧狠打城门，一点也不管30天时限即将到来，更不管我接收了此城后还要费力搞“改修”。

第1阶段攻城前最好先去搞破坏，把敌人的城门防御度降低，然后进入战斗画面，用较强部队去硬攻同时也是堵住敌方的城门，找会“诱引”的武将把敌人趴在城墙上的弓箭兵都引诱下来，同时步兵找远离城门的地方尝试爬城（虽然在经验值很低的情况下，爬上城墙的几率很低），直接冲进去打破最内侧的城门，你就算胜利了。杀敌一千，自损五百，千万别执着于歼灭敌方有生力量。如果你手下有强将的话，不妨用“诱引”、“混乱”和突击来迫使敌将与你单挑，一下子就能歼灭一整支敌军，不亦乐乎。若有强军师，“风变”、“天变”、“同讨”和“裂帛”都是不错的计策，可以反复使用。因为本代火计的作用大为增强，尤其在攻打城门的时候，敌军堵在门洞里会降低你对城门防御度的破坏，而你只能打城门，根本伤不到他毫发，若能将城门点起火来，嘿嘿，就有他好看的啦。会“火箭”技能的将领最好派去率领弓兵，连射敌带放火，军师在后面注意改变风向，一烧一整屏也并非不可能的事情。不过请注意两点，一是城墙上点不起火来，二是陆地上火烧地面，水中则是火烧战船，只有靠“消火”和天降大雨才能熄灭船上的火，仅仅离开当地是没有作用的。同讨威力巨大，能让邻近的两支敌军自相杀个不亦乐乎。裂帛是降低敌军的行动顺序，方便你合而攻之。落雷的威力比前几代大为降低，而且很可能掉到自己头上，所以还是不使为妙。





出师一表真名世，千载谁堪伯仲间！



王霸雄图，血海深恨，尽归尘土。

这一阶段若能得到一些地方特殊兵种，比如东北和西北方的突骑兵、东南的蛮兵、西南的藤甲兵和象兵，打起仗来能够事半功倍。因为这些兵种比最初级的普通兵种强了不知道多少倍，而且不用升级，就算被全灭了，懊恼也不会很大。其中值得推荐的是北方突骑兵，那简直是《成吉思汗IV》中狩猎骑兵或者蒙古骑兵的变种，既能如普通骑兵般克制步兵，又能远射克制骑兵，是可以一直带到统一不用更换的超级兵种。当然，光靠突骑兵是很难取得天下的，因为大家都在发展，等到敌方发展出高级骑兵和弓箭兵，你就会感觉到自己的突骑兵防御力略嫌低了一点。没关系，敌人发展你也可以发展呀，等你占据了可以建造攻城器械（特殊建筑中有兵器制造所，最好更有技术开发所）的城池，战斗模式就可以进入第2阶段了。可开发的器械包括冲车、井阑、霹雳车、火兽、木牛5种。冲车是用来撞击城门的，但无法对抗敌兵，不推荐建造。井阑就是活动箭楼，架上它，任何兵种都可远射；霹雳车就是刘晔曾在官渡之战时为曹操设计的可转向投石车，以上两种推荐制造。火兽能线攻击，火烧敌兵，但本身也很怕火，而且只有巨城技术开发到满（4800）才能制造，价格昂贵，有点投入产出不成比例。带上木牛可以减少出征时消耗的粮草，方便你一次攻击多座敌城。

什么？你不知道怎么攻击多座敌城，回回都是在城里指定目的地，军队自动前往，战后自动归还？其实很简单，就如同单人独骑在地图上行进时一样，当部队攻克敌城往回赶的时候，你按动鼠标右键，终止行动，





倒霉，这是什么地形呀，不上城真的很难架攻城器械呢！



什么，敌将缩回城门去了？那便架起霹雳车给我轰至渣呀！

即可跳出选择新目的地的菜单。

如上所述，第2阶段最重要的任务就是占领可以产生兵器制造所和技术开发所的城池，大力开发技术力并且增筑到巨城，然后把自己的主力部队都带上攻城器械（建议不管步、骑、弓兵，都各带上井阑和霹雳车），这样任何部队都可远射，只要调度得法，就能够把自己的伤亡比率压制到最低。霹雳车用来攻城门最有效，不但一轮能打下近千点防御值，还能损伤守门的敌兵，可惜准头差了一点，打城门10下会打偏三四下，打移动目标则基本上只有一半的成功率。所以说本代攻城器械最为厉害，因为相比前几代的设计，攻城器械虽然不能近身肉搏，不能对敌反击，但在遭遇敌军猛冲时，其坚固程度并不亚于普通兵种。攻击威力巨大，防御力也并不算弱的攻城器械，虽然设定了架设一次要花10点行动力，以及树林、洼地、沼泽等地形根本无法架设等限制，但它依然是战争的首选。像树林就可让弓兵射火箭把它烧光，而城墙上更是足够平坦，竟然也可以架井阑和霹雳车！听上去有点不靠谱，但游戏偏偏就是这样设计的。让步弓兵爬上城墙，然后架起攻城器械来，覆盖整个敌城一顿猛轰——我算知道当初在官渡，袁绍的强弩怎么压得曹军抬不起头来了，那简直是近现代火力压制的滥觞呀！

战斗的第3阶段，也就是当你常用的几支部队积攒了相当的经验值，可以升级了，这时就必须寻找并占领有各兵种的编制所，最好有技术开发所的城池，把初级兵种升级。在此建议你可放弃步兵和骑兵，只锻炼并升级弓箭兵。步兵升级，不外乎攻击力和防御力上升，爬城快一点，攻击方式不会改变，骑兵呢，招来突骑兵就可以不要重骑兵和虎豹骑了。弓箭兵一旦升到第3级——元戎弩兵，那威力不是盖的，足够横行天下。元戎弩兵比普通弓箭兵攻击力强、射程远、射速快（每轮射击所消耗的行动力少），防御力也强，这都不用说了，它还有两项特殊优点：一是在射击城门的同时，也能同时损伤城门内的敌人，仿佛霹雳车一般；二是和火兽一样可以线攻击，一次打一整串敌兵。最妙的是，让元戎弩兵爬上城头后架起井阑，原兵种和攻城器械的威力可以累加，覆盖范围广，射箭又准又狠，一打一线兼透过城门伤敌，真是"大风，大风"，箭如雨下呀——这种花样电脑是玩不出来的。

好了，现在的战术就是：派两支突骑兵在城门前，不要靠近，要远远地射击城门（最好用火箭）；后面安排两三个井阑，一方面压制城门左右城墙上的敌军，一方面让军师诱出敌将来——射杀；然后派几支元戎弩兵爬上城墙，想杀尽敌兵就架井阑，想快速结束战斗就架霹雳车。这种打法完全可以达成零伤亡的目标，惟一的缺点就是，自己是一兵不损了，可是因为根本没有肉搏战，所以捉获敌将的机会少之又少。其实也没关系，你掌握了如此犀利的战术，还怕敌将逃回去积聚实力，卷土重来吗？打光某一势力的所有城池，大批名将下野也不要紧，只要你和他无冤无仇（杀死敌将，他的亲戚、配偶、义兄弟可是会把你当作"仇敌"的），过不了3个月就都能招上来。本代游戏是可以登用被俘君主的，而且很奇怪的是，君主一个个都毫无气节。比如我灭了刘备，关、张下野，刘备却哀告求活；灭了曹操，夏侯敦、曹仁等宁死不降，曹操却甘心归顺……

等到三分天下有其一，放眼四顾，附近已经没有足以和你相抗的势力了，并且你的官位也达到甚至超过了"大将军"，那么战斗便可进入第4阶段——战役阶段。

 旷日持久说战役

战役的设计，是本代《三国志》中最垃圾的一个层面。究其本原，大概是怕玩家一仗仗打下来，到后期缺乏耐心，不能最终统一通关吧——有点类似于《信长之野望——天下创世》里的决战系统。然而决战系统是和普通战斗系统一脉相承的，不过出兵多一点，只有城主才能出征而已，可这次的战役设计，却脱离于还算比较成功的战斗模式之外，单搞了一套不伦不类的简单战棋。

前面提到过，游戏中的全中国划分为6个地方、17个州，当你占据了3个州，麾下名士超过15人，就可荣升为大将军。大将军及其属下都督、太守，有权发起对某一地方的战役（事实上电脑不会主动发起战役，不像《天下创世》里电脑也会提出决战），前提条件是你在目标地方必须占有一座以上城池，有根据地。发起战役后，你就可以从附近城池中拉出军队来（一城一支），向目标城池开进。建议当进行战役的地方及其附近还有非敌对其他势力时，尽量多拉点兵马，千万别托大，因为你的敌人如果游说成功，可能把其他诸侯拉到他一边去。游说只有一次机会，你可以要求敌对（但非你此次进攻的目标）和关系普通的诸侯站到自己一方来，但对于

盟友却完全不能搞交涉——你不搞交涉，电脑可不会闲着，他甚至会拉走你的盟友，你却只有干瞪眼，没有翻本的机会。这一设计实在垃圾！

好了，战役开始，场景切换到比普通大地图略小的新的战役地图上，各部队就在其上走格，一轮等于5天，攻城掠地，直到一方丢失在此地方的全部城池，或者发起方承认失败，自主结束战役为止。所以说个这战役模式设计得很糟糕，源于以下几点。

1.决定双方攻、防参数的基本条件是兵数加士气加主将能力，而完全不考虑兵种及副将能力，你辛苦攒起来的强力部队和强力武将，在战役模式中丧失了基本价值。

2.许多地方道路遥远，除非军队带了木牛，否则很容易就会吃光粮草，必须回到和出兵城相联系、未被隔断的本方城池、阵、砦等要隘去补充——石阵是无法补充的，你如果事先在那里建了石阵，只有赶快把它拆了。虽说呆在上述那些地方，除补充粮草外还能补充兵员、士气、计策点，但补充得实在太慢了，还不如攻敌消耗得多。

3.战役模式下设计了许多种计策，但一般情况下三两轮就能耗光将领计策点，补充速度又慢，想靠无双智将打赢战役的可能性极小。

4.战役地图设计得有问题，比如攻打吴越地方，从长沙南下交州的道路漫长不说，还有一块地方暗着，无法通过，必须舍道绕山。为什么呢？因为在地图绘制上，此处竟然属于巴蜀地方——明明巴蜀也是我的，凭什么放着道路不让我走？

5.战役模式下惟一的亮点却也是最搞笑的地方就是将领连携，一军中有亲属关系，或者是义兄弟的将领将随机发动连携，攻击力超过平时两倍以上。可是像什么关羽、张飞，或者夏侯兄弟连携也就罢了，一些鸟人搞连携，效果照样惊人。你可见过赵统、赵广兄弟的连携？可见过刘备带着傻儿子刘禅的连携？若被这种家伙打败，那真是满腔怒火，一万年不服！

6.哪怕距离最短，一个地方只有一座敌对城池，战役也起码打个十天半月，可谁会为了一座城池去发动战役呢？一般情况下，总要来个半年的中原大战，或者一两年的吴越征伐战才过瘾吧，然而这半年一年的，你根本无法回到城池画面去搞内政，也没法为自己的主城设个留守，宝贵时间就这样哗哗地流逝了。

因为以上这些缺点，所以说战役层面完全是赘疣，除非你最后剩下地方不多，懒得再一城一城打了，或者手下名将太少，兄弟父子却一大堆，为了对抗多名将的势力……也不行，名将加兄弟父子，你还比得过曹家、孙家去吗？

总结长短论三国

《三国志X》是一款多层面多游戏点的复杂游戏，不同爱好的玩家，可以从中得到不同的乐趣，但这些乐趣丰富与否，却是可以量比的。首先说喜欢养成游戏的玩家，可以从《三国志X》中得到不少培养武将的乐趣。虽然基本参数如武力、魅力等提升速度很慢，虽然不像《太阁立志传》最新的两代那样有各种有趣的小游戏支撑着，但特技和称号某些学来完全不费功夫，某些却需要长时间的努力甚至还需要撞运气，难易拉开差距，使玩家始终有可追求的目标，却是养成系统中值得嘉奖的一大优势。

再来说说战斗层面，虽然电脑AI依旧很低，即便选最高难度，允许电脑肆意作弊，基本上战力略逊敌方的情况下都不会打败仗，然而如前文所说，如果把自己的目标再定得高一点，追求小伤亡甚至零伤亡，玩家还是颇需费一点脑筋的。况且电脑战斗层面会作弊，战略层面作弊更是严重，一旦有城突出在外，兵马不足，敌方就会无休止地反复前来抢夺。别以为只要钱粮充足（游戏后期，基本上各城钱粮花都花不光），属下将领众多，就可以在短时间内恢复实力，不怕电脑再来骚扰——要知道，征兵是会降低人口数的，而人口数一旦落到基数（10 000），你就再也无法征兵了。解决的惟一办法就是从后方别的城池运点经验值较低的没有存留意义的部队来，然后把他们当场解散，这些兵将不会跑回老家去过年，而会作为可征兵人口留在本城。顺便说一句，本代游戏中城市的收入只和农业、商业等各项参数挂钩，而和城市人口完全无关，即便被征兵耗得只剩一万人的城市，只要规模够大，参数够高，收入要比人口百万但农、商值不高的城市多得多——本代没有了前几代人口迁徙和流失的设定，真是既违背常理，又非常无趣。

如上所述，喜欢传统战棋和“打仗”的玩家还是颇能从本代游戏的战斗层面中得到乐趣的。但从战略层面来看，想要纵横捭阖，搞外交战或者打出全局观的玩家，却不免要大大失望了，本代在这一层面的表现明显要弱于上一代。因此若要给最新的3代《三国志》打分的话，我个人认为8代是7分，9代是8分，本代则高于8而弱于9，可以打7.5分。


大力开发技术吧，科技以人为本。


嘿嘿，看我井阑大军的厉害！


统一天下，四海归心。



2000年，由瑞典Massive公司精心打造的3D即时战略大作《地面控制》以精致的画面和超强策略性吸引了大批玩家。四年之后的今天，《地面控制》以其全新面貌的二代《撤离行动》卷土重来。这款续作无论在画面、音效还是游戏性方面都堪称一流水准，玩家可全方位不受限制地选择自己的视点和视角，这在层出不穷的3D游戏中实属罕见。本作故事发生在前作300年后，但背景氛围完全改变。公元2741年，Terran帝国进攻北星联盟（NSA）的战事进入最后阶段，因为力量对比悬殊，NSA部队已败退到首都行星——晨星上。以Jocab为代表的NSA勇士们抗击着占绝对优势的敌人，在异形VIRON盟友的帮助下，他们努力寻找古代传说中的巨型飞船，希望为本族找到一条生存之路……

地面控制II——撤离行动

GROUND CONTROL II
OPERATION EXODUS

■贵州 yago

精品 总评 8.5	
制作	Massive Entertainment
发行	奥美电子
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：9.5　音效：9.0　创新：8.0　剧情：8.0

配置要求	
CPU	PentiumⅢ 1GHz
内存	256M
显卡	32M
硬盘	1.5GB

NSA01 捕鼠者
Rat Catcher

一艘来历不明的小飞行器坠毁在New Darwin城，Jocab奉命抢占坠毁地点，但帝国部队也开始了行动。开始时我军出现在地图南端，指挥轻突击步兵过桥后可获得几辆侦察车支援，利用它们的远射程优势解决建筑中的守敌，如遭遇敌战车让步兵以第二形态顶上。任务目标是占领地图上三个胜利点，抵达地图北端时己方还会派来大量援兵，夺取胜利并不困难。

NSA02 占尽优势
Calling the Shots

Jocab和Grant少校指挥NSA部队在帝国基地附近抢滩登陆，首先要巩固滩头阵地，其实就是要抢占滩头东西两侧的空投点。Jocab部主攻东线阵地，开始不要驻足停留，集中兵力直冲高地上的空投点，不惜一切代价拿下它，有了空投点就意味着有了援兵。东线突破成功后整编部队帮助西线的蓝色友军夺取空投点，然后集中兵力进攻地图最上方的帝国基地，耐心和敌人慢慢打拉锯战，最后一定能稳操胜券。

NSA03 虚假胜利
Smells Like Victory

据悉，帝国总督Vlaana Azleea在视察途中因乘坐的星际飞船出现故障而

不得不暂作停留，这可是干掉她的大好机会，Grant少校与Jocab奉命携手出击。开始先倾力夺取左上方空投点，得手后即可以战养战，敌人来得越多就意味着有更多的AP，扩大队伍后把右上的雷达站打下来，然后向西进军。在大桥附近会遭到喷火炮塔阻击，千万不要让步兵拥上去送死，侦察车慢慢偷血吧，夺得桥头控制权后可让工程车维修喷火炮塔为己用。左侧高地上的空投点是个重要枢纽，夺取后一定要小心守住，往南过桥攻占电站附近的胜利点后可使敌主基地的大炮失去动力，扫平南方后向西北角的敌主基地发起总攻，战斗胜利后却没有发现Vlaana的踪影，原来这一切都是圈套，我们中了Vlaana的调虎离山之计！

NSA04关 从天而降
Falling Down

New Darwin城果然遭到帝国军偷袭，城中Nova Legia区的69号力场控制塔被敌人占领，城市上空的防护网由此出现漏洞，必须尽快夺回控制塔，否则Vlaana的部队随时可能从空中发动毁灭性打击。开始出来先稳住脚跟，尽快拿下左上角的炮塔高地，利用战斗中积累的AP点购买更多解放者坦克，保住空投点的同时寻机拿下地图上方另外两座炮塔高地。建议不要急于夺回左下方小岛上的力场控制塔，先稳步向东推进，夺取北岸所有胜利点及空投点，扼守住东南角唯一通向南岸的大桥后再打控制塔。得手后不久，狠毒的Vlaana派VIRON人从空中突袭居民区，Grant少校的夫人Antonia也惨死在狂轰乱炸下，南岸顿时陷入一片混乱。在进军南岸之前最好派一支部队留守力场控制塔，以防敌游击部队偷袭。集中兵力守好桥南空投点，不要搞集群冲锋，以侦察车配合狙击手消灭敌毒气兵，最终扫清全部南岸敌人。

NSA05关 无价之宝
All that is Dear

Warhurst将军给Jocab下达了新任务：率部前往NSA异形科技研究所与Alice McNeal博士会合。本关无空投支援，开始出现在地图东南角，利用侦察车和狙击手消灭西岸桥头敌人后冲入NSA研究所内。集美貌与智慧于一体的Alice博士早与Jocab暗生情愫，Jocab要护送她乘坐的VIP运输车安全抵达地图北方胜利点，据说车上有关系到NSA生死存亡的重大秘密。来自VIRON族的大批敌人援军会很快从背后涌来，因此务必速战速决，整编研究所大院内的己方部队，出大门直走过桥，一路边战边走，只要保护好VIP运输车即使有伤亡也无所谓了，目标是尽快逃到地图的最东北角，否则遭前后追兵夹击肯定完蛋。抵达东北角后略作休整，拿下左边隧道入口的胜利点，把VIP运输车开过去就OK。

NSA06 寂静之狼
Silent Wolf

本关仍然没有空投支援，Jocab手下军士长Rho带两名狙击手潜入Terran基地附近窃取有关VIRON人的情报。开始出现于西北角，先去摧毁地图上标识的电站，注意路上会有敌人岗哨，对准电站附近的油桶射击可迅速引爆整个电站；往北走抵达指定点后可获得一辆Terran工程车，Rho和战士们上车混入敌基地。进入基地后消灭巡逻哨，钻入数据库中心下载所要情报。此时Vlaana的车队突然出现，赶紧带着Rho逃吧，但还得摧毁周围的防空导弹发射器。附近有座小型电站，射油桶引爆电站后所有防空导弹陷入瘫痪，紧接着迅速跑到接应地点即可乘飞机离开。

NSA07 危险交易
Raw Deal

Jocab奉命前往北方接收来自星际军火商的新型武器，开始尽快赶到地图中央的空投点，与军火商人马会合后共同守住空投点，这时要立刻购买更多解放者补充火力。打退敌人第一波攻击后，军火商按照约定交付八辆自行火炮，迅速把它们转移到空投点西南方的山顶上一字排开，再按X



夺取敌人占据的胜利点。



坦克大队进攻控制塔小岛。



Alice乘坐的VIP运输车。



让你们看看什么叫大炮。



键打开第二形态，按A对准敌人攻来的必经之路开始不间断轰击，其火力猛烈度着实壮观，可惜反应时间太慢。继续购买解放者和工程车，注意抽调足够兵力把守通往山顶的隘口，否则让敌人靠近自行火炮就凶多吉少，狙击手也上山顶。大批敌人不断向空投点涌来，仔细看空投订购的武器列表，里面多了两项：火箭车和轻型武装直升机。前者才是本关真正的主角，赶紧买一辆打开第二形态，把空投点的守备兵力全部龟缩在火箭车的防护屏内，这下就不怕敌人的导弹和大炮了，再弄一辆工程车打开第二形态自动加血，空投点防御体系即可称得上固若金汤。稳住防线后发展空中力量，组织大队武装直升机打击敌人的车辆，最终以地面部队攻占地图边缘的三座敌空投点。

NSA08 漫天飞雪
Snow Drift

NSA情报部门截获一支Terran运输车队发出的特级求救信号，看来他们运送的货物至关重要。开始迅速赶到地图西北角的指定点准备伏击帝国派来的救援队，解放者、狙击手全部上山，自行火炮靠后放，兵力部署不可密集，因为对方也有远程重炮。一场混战后虽然全歼敌人但己方伤亡也不小，接下来赶往地图中部与LaCroix带领的蓝色友军会合。先不要急于行动，协助友军守住空投点，攒积AP扩充军备。东面有一敌空投点，帝国部队不断从那里赶来增援，当务之急是拿下它，否则敌人只会越来越多，利用火箭车防护屏和工程车加血战术缓缓推进，最终拿下这个空投点。切断敌人援兵后，主力部队转移到西南角高地上，目标车队残骸附近还有大量敌人，设好火力圈后以武装直升机编队为诱饵引其入瓮，小心桥头的反坦克炮塔，用直升机对付它们最合适。胜利后Jocab发现车队中运送的居然是VIRON族奴隶，原来这是由Drahk'Mar带领的Hroag部落，他们自称与Terran帝国不共戴天。总部闻讯立刻派来三架运输直升机接送这些盟友，让运输机抓起两列车厢后迅速飞往地图中部的空投点即可结束本关。

NSA09 苦命跑腿
Errand Boy

情报表明VIRON人必须依赖一种叫Zethane的气体才能活下去，但Terran帝国破坏了这些异形的母星大气环境，因此他们不得不流浪宇宙，甚至屈身为帝国卖命，但Hroag部落始终在努力抗争帝国。幸运的是，晨星上有丰富的Zethane储量，如果能把Drahk'Mar酋长安全护送回他的部落基地，NSA就会增加一个盟友。本关地图西南角有一座SK-7号要塞，LaCroix带领的蓝色友军在那里勉力支撑，如果能够帮他们守住要塞，AP的增长速度会快很多。开始不要停留，全体部队一起过桥向西突进，目标是夺取西面的空投点。沿途小心保护VIP运输车，其他伤亡不必计较，抵达后立刻打开火箭车防护屏，拿下空投点后迅速扩充实力，同时尽快派部队及火箭车前往SK-7协防。帝国部队源源不

战术心得 强烈推荐各位在进入正式战役之前先熟悉一下教学篇中的两关训练任务，虽然《地面控制Ⅱ》的操作并不复杂，但仍有一些细微之处相当重要，关键时刻甚至能影响到整个战局。例如已选取单位的情况下对目标按右键即为默认攻击，但如果先从右侧菜单中选取动作后就必须对目标按左键才能使该动作生效。在游戏中滑动鼠标即可自由移动视点，往上拨动鼠标中间滚轮则是垂直提高视点，往下是降低视点，按住滚轮不放的情况下滑动鼠标即可旋转视角。如果变为传统RTS视角模式后视点将无法移动，晃动鼠标只能旋转视角，与前者相比明显有诸多不便。默认暂停键为Pause键，建议改为空格键更方便，遗憾的是，本作中暂停状态下只能查看战场局势，无法发布指令。玩家很多时候需要返回空投点调拨援兵，这时可按W键快速返回当前默认空投点。对任务目标不清楚可以按N键查看任务简报，已完成项会显示为暗黑色。另外，从混编队伍中选取单位时左键单击某一单位可选取队伍中所有该类单位，这个功能在战斗中较为实用，但在需要选取单个单位时却显得麻烦。游戏界面中唯一需要注意的是正上方AP点数右侧的百分数，这个百分数代表AP增加率，百分数左侧是玩家拥有的部队总数，部队总数越高AP增加率越低，如果百分数降为零，那么你的AP值可能好半天都不提升，哪怕你杀敌无数也没用。当鼠标悬停在某单位上方时，画面上会出现以其为圆心的红蓝两色线圈：红色代表射程，蓝色代表视野。

本作中的任务类型虽然多种多样，但大都以战略点的抢夺为中心。战略点分为两种：一种是空投点，一种是胜利点。空投点在小地图上比胜利点要大一些。敌我双方占领空投点后即可用AP点数购买各种单位，片刻之后会有空投船飞来将这些单位投放在空投点。由此可看出，空投点是战斗中的重要资源，只要有战斗，双方都难免伤亡，也就是说都能获得AP点数，但只有在占据空投点的情况下AP点数

断攻来，他们不但有远程大炮，甚至还会呼唤后方支援火力轻松摧毁你的防御体系。全力抵住的同时疯狂扩充军备，汇集空投点附近所有兵力向北浩荡进军，过桥时小心反坦克炮塔，最后护送VIP运输车拼死冲入东北角的Hroag部落基地。

NSA10 拯救美人
Stealing Beauty

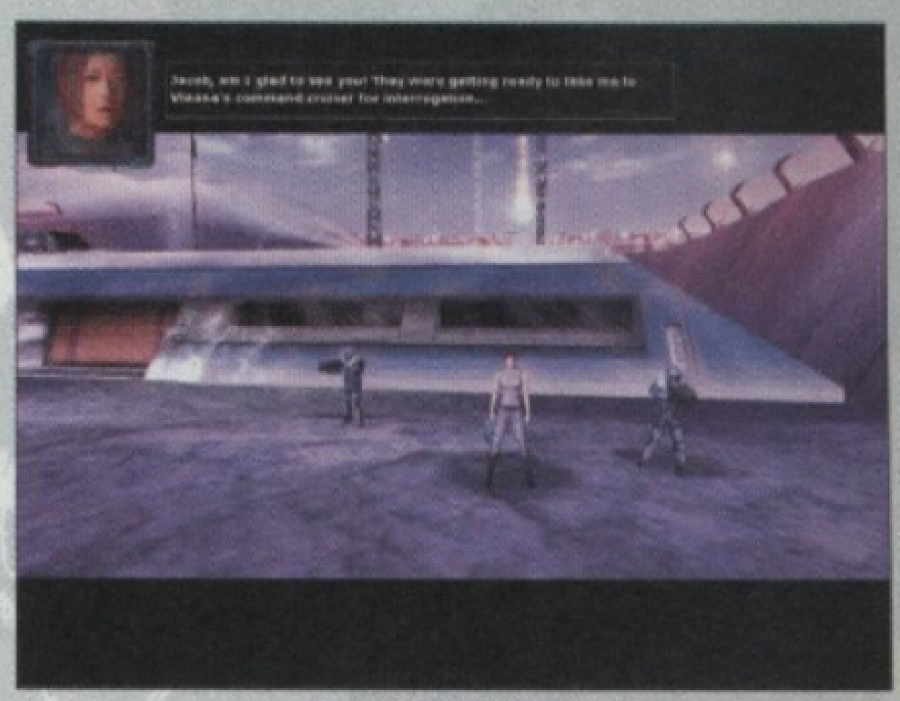
本关任务为20分钟内死守研究基地，负责守卫基地的Grant少校先告神秘失踪。开始从地图西北角登场，全体人马快速奔向MSD-12研究基地，研究所内空投点可供己用，购买大量武装直升机确保基地附近的制空权。把自行火炮安设在医护所和空投点之间的凹处，然后瞄准右边侧门只管持续射击，任何要从这里靠近的敌人都得接受一番洗礼，另外记得打开火箭车防护屏保护自行火炮，抽空购买工程车确保后勤。Jocab的部队进入基地后，Alice需要20分钟才能将机密资料上传到总部数据网，此时地图西南角也出现四辆己方重型复仇者坦克，等它们抵达基地后就布设在自行火炮外围，手动排成环形防线，一定要打开它们的侧翼装甲以获取惊人防护力。这下右侧门算是稳固了，剩下就看直升机群的游击战术，用它们突袭敌人重炮最好不过，但如果遇到发射导弹的双足机器人要及时避开，持续购买工程车和更多武装直升机，把多余的直升机布设在基地后方的山谷中，最后危急时刻可派上大用场。LaCroix会建议夺取地图东北角的雷达站，这样可预先得知敌人的攻击波次，再以支援火力削弱敌人进攻群。战斗到后期帝国军的攻击会更加疯狂，必须有足够直升机才能勉强压住，当Alice博士完成任务乘装甲车撤退时却落入帝国的VIRON族走狗手中。

NSA11 出卖圣洁
She Sells Sanctuary

得知Alice被捕Jocab心急如焚，但WarHurst将军却一副官腔，没办法只能找来Rho和LaCroix等好友私下行动。Alice被暂时囚禁在Mentax-5号监狱，LaCroix负责在地图东北角修建临时空投点，而Jocab则带四辆满载战士的突击装甲车与一辆工程车借助运输机先行降落在地图东南部。渡河后攻下高地上的胜利点，摧毁周围的防空导弹发射器，修复并派兵驻入，准备迎接前来骚扰的敌战斗机。Alice就关在右上方的监狱内，但此时不要急于救她，先向左挺进，用突击装甲车轮番对付桥头喷火塔，过桥后迅速奔向地图最左上角的空投点，沿途遭遇导弹机器人就以步兵第二形态对付，不惜一切代价拿下空投点，为的是有足够兵力保证Alice安全。成功后立刻购买复仇者坦克、火箭车和武直等装备，接着逐一清剿地图西部的所有敌据点，最后再攻打监狱。救出Alice后前来接应的运输机被敌人击毁，幸亏LaCroix在东北角建成了临时空投点，此时沿途已无任何危险，让Alice乘车直接驶往那里撤离。尽管还得面对大发雷霆的WarHurst，但只要能救出女主人公这些都不算什么。


空地结合的进攻阵形。


基地防御火力尽量内缩。


终于救出了Alice。

才能变为增援部队。如果能夺取地图上所有的空投点，那就意味着断绝了敌人的后援，等对方现有部队在战斗中消耗殆尽之际也就是你大获全胜之时，因此所有的战术进攻都应为这一目的服务。其实空投船可以脱离空投点提供火力支援。空投船抵达之后迅速按V切换到停留状态，然后按D键即可指派其前往任意地点，这个大家伙虽皮粗肉糙但也只能在初期敌人火力较弱时派上用场。攻坚战斗中务必做好侦察工作，了解敌人的防御火力体系后再决定攻击部队组合模式，如果想搞人海冲锋，专克车辆的炮塔和专克步兵的喷火塔会让你欲哭无泪，空中部队遭遇发射导弹的敌人也要尽快脱离接触，遭遇克星的感觉虽然不好但总比全军覆灭的感觉好。

进入建筑或森林之后的步兵有显著的防御加成，占据高处的部队与低处部队相比具有更多攻击优势，但这并不意味着处于低矮地形就只能挨打，例如高地上的炮塔因为射界限制就无法打到山脚下的敌人，山脚下的对手用迫击炮之类曲线弹道武器却能轰击到山头。力场防护屏是本作中很有趣的一个概念，NSA火箭车和VIRON导弹车的第二形态都能产生一个巨大的球形力场罩，躲在里面的单位即可不受敌人重炮和导弹类兵器之苦。但要注意力场罩并不能抵消百分之百的伤害，敌人一发重炮落下来，罩内己方单位仍然会小有损失，所以组建防护屏体系时最好别忘了带一辆工程车。充分利用力场罩向前推进可使进攻和防守融为一体。但如果对方地面部队冒死突入罩内围攻生命值不高的火箭车，整个防御网很快就会崩溃。防护罩还有个致命弱点：挡不住敌方支援火力轰击。画面右下角竖列按键中那个炸弹图标就是支援火力，通过它可对战场指定地点实施轰炸、侦察甚至施放烟雾。VIRON族人的单位总体实力偏弱，但变化组合非常复杂，除第二形态外还有合体功能，即为两种同类单位合体孵化出一种全新单位，但合体单位并不都是超强兵种，玩家还需在实战中自己慢慢体会。



NSA12 全力推进
Push

恼羞成怒的Vlaana集中大量部队狂攻Hroag部落，眼看又是一场血雨腥风。本关Jocab部在西南角空投点登场，但战斗重点为东南角Hroag部落的空投点，一旦这里失守就全盘皆输。Hroag部落的空投点也可为己用，可在此处布设多辆复仇者，打开侧翼装甲再配合火箭车防护屏即可稳住阵脚，工程车也应尽快修理附近的防空导弹发射器，后方有保障的Hroag部队会自行向附近敌人据点发起进攻。西南角部队集中兵力过桥北上，在前方胜利点附近有个小高地，高地上有碉堡还有防空导弹发射器，在这里组建防御体系钳制企图通过的敌人部队，同时以武装直升机战斗群对敌重炮实施打击。西南角的空投点可能会被敌人拿下，但这无关大局。继续在Hroag基地购置复仇者和火箭车，组建多股进攻部队向东北推进，在右上角的敌营地附近会遭遇Kre'Haz部落首领Ghall乘坐的异形战车，混战中将其击毙。接下来要夺取地图上所有的空投点和胜利点，为提高部队机动性可购买大量运输机，以蛙跳战术切断敌人后援。战斗胜利后Alice告诉Jocab，在先前夺回的飞行器舱体中发现了古代星际飞船CSS Astrid号的启动钥匙，这艘巨型飞船藏在遥远的Nefilim星系，由于晨星的沦陷指日可待，NSA决定找到飞船实施全体移民。

VIRON01 逆转因素
Inverted Momentum

Jocab和Rho等人乘坐Hroag人的飞船前去发掘Astrid号，途经Krig-7B行星时突遭帝国部队袭击不得不迫降，Jocab由此开始领导VIRON族部队战斗。先探查东面有磁场扭曲信号的地点，找到远古文明留下的时空门柱，接着要在地图东南和西南两角埋放传感器，必须先攻占这两处胜利点，然后工程车会自动布设传感器，注意本关工程车不可阵亡。熟悉一下VIRON族单位的合体技能，最后进攻地图中部的敌人主基地，经过简单战斗后获得胜利。

VIRON02 窒息危机
Asphyxiation

飞船再次出现故障，装有Zethane的储气罐发生泄漏，如果不尽快补充所有VIRON盟友都要完蛋，Krig-7B行星上有很多帝国遗留的开采点，应该可以弄到Zethane。本关目标是抢运10罐Zethane气桶，开始出现在地图左下角的空投点，只有工程车和腐蚀者各一辆及若干步兵，附近全是水网密布的沼泽，立刻让两车搭载步兵向北挡住南下敌人，同时继续购买更多工程车和步兵。先去较远处的胜利点，每点都有两罐气桶，装上之后立刻赶往下一站，务必争分夺秒，同时后方要及时派兵增援枢纽点的防御火力，只要弄到10罐气桶运回左下角空投点即可胜利。

NSA战斗单位总览

轻突击步兵（Light Assault Infantry）：价150，人口1，命200，护甲无，速度5，机枪攻击2～4，射程100，视野150，隐蔽20。第二形态下武器变为导弹，攻击力15～30，射程100，不能移动。

猛禽狙击手（Raptor Sniper）：价255，人口1，命180，护甲无，速度7，无攻击力，视野150，隐蔽50。第二形态下变为远程狙击模式，攻击力30～60，射程250，视野250，隐蔽20，不能移动。

攻城战士（Siege Soldier）：价410，人口2，命250，护甲前30、侧30、后30、上30，速度6，机枪攻击3～7，射程110，视野150，隐蔽5。第二形态下变为狂暴扫射模式，攻击力5～10，射程100，护甲无，速度3，隐蔽0。

轻型装甲车（Light APC）：价400，人口2，生命250，护甲前50、侧20、后20、上0，速度15，机枪攻击5～10，射程100，视野120，隐蔽0，可运送8单位。第二形态下可发射烟雾弹使周围充满浓烟。

侦察车（Recon Terradyne）：价350，人口2，命180，护甲前30、侧20、后0、上0，速度20，弹道攻击12—25，射程150，视野250，隐蔽0。第二形态下变为电子隐身潜行模式，无攻击力，速度8，隐蔽100。

火箭车（Rocket Terradyne）：价600，人口2，命140，护甲前40、侧20、后0、上0，速度12，火箭攻击15～30，射程130，视野150，隐蔽0。第二形态下可开启球形力场防护网，无攻击力，不能移动。

工程车（Combat Engineer）：价510，人口2，命150，护甲前50、侧20、后0、上0，速度12，无攻击力，视野100，隐蔽0，可运送4单位。第二形态下可使附近区域内友军单位生命值缓慢回复，不能移动。

复仇者坦克（Ravager Terradyne）：价2000，人口4，命500，护甲前50、侧20、后10、上10，速度6，弹道攻击30～60，射程

VIRON03 瞄准要害
Aiming for the Teeth

要想让飞船安全升空还必须将帝国部署在附近的TX-3反卫星大炮解决掉，正是这门巨型武器击落了Hroag人的飞船。开始出现在地图西北角，有两辆工程车及若干步兵，立刻向东挺进夺取就近空投点。得手后大量采购导弹卫队和工程车，稳步向东南方向迈进，目标是摧毁东北和西南角的两座电站，另外还要破坏中央位置的帝国指挥中心。山谷高地上各种火力点星罗棋布，利用导弹卫队合体组成迫击炮卫队，或以工程车合体为迫击炮车，他们擅长对付视距以外的固定目标，但仍需其他步兵和工程车提供保障。推进中特别小心敌人的远程重炮，如发现可根据其射击时的火光找到炮位，然后发动敢死冲锋将其歼灭，或以支援火力定点清除。摧毁指挥中心及电站后合兵攻击右下角的TX-3巨炮，经过迫击炮的一阵狂轰乱炸，帝国的超级兵器变成了一堆废铁。

VIRON04 来自沼泽
It Came from the Swamps

Drahk'Mar告诉Jocab，附近的帝国钻井基地有最先进的DT-15型钻机，VIRON人需要它在晨星上开采Zethane。基地里的奴工是属于Haxduum部落的VIRON人，如果能解救他们一定可给帝国带来更多麻烦。开始出现在地图南端，机枪车看似很弱，但它的第二形态可起到类似复仇者坦克的正面防御效果，而且合体后得到的导弹车还能开启生化防护罩，从空投点购买一些装备后先向东北奴工监狱进军。攻打监狱时会遭遇敌人远程重炮，用战斗机或迫击炮车干掉它，小心敌人冲锋时会围攻你的迫击炮车。拿下监狱后发现Haxduum部落酋长Khaunir已被帝国军转移到地图西北角的基地，必须救出酋长。Rho搞来一辆帝国军的APC，不过要想单枪匹马去救酋长太难，先把APC开回南端空投点，在那里购置更多部队，沿着西侧大道一路杀上去，敲掉基地平台角上的脉冲炮塔后让APC驶到绿色箭头处，这才顺利救出Khaunir酋长。几乎同时基地内会逃出一辆敌方APC，里面是Vlaana的心腹Cezarus，集中火力将其摧毁。之后先暂时稳守基地，等待东面监狱的主力攻下地图北部的钻井基地，然后西线部队再护送APC赶往钻井基地会师。


轰击反卫星大炮。


Rho要跑到天线中心位置去。

VIRON05 远程通讯
Long Distance Call

Alice发来消息称晨星那边毫无动静，看来必须潜入附近的帝国观测基地，用那里的外太空扫描仪查探帝国舰队动向。开始出现在地图左下角，只有Rho、八名突击卫队队员和一架巡逻机，Rho的第二形态完全可当狙击手用，先到东边不远处的哨所，Rho趁守


坏蛋Cezarus居然没死。

100，视野80，隐蔽0。第二形态下展开侧翼装甲保护身旁部队，护甲前80、侧0、后0、上0，攻击力35～70，射程120，隐蔽0，不能移动。

解放者坦克（Liberator Terradyne）：价950，人口3，命300，护甲前50、侧20、后0、上0，速度12，弹道攻击25～50，射程120，视野120，隐蔽0。第二形态下变为专克步兵的机枪攻击模式，攻击力5～10，射程100。

突击装甲车（Assault APC）：价750，人口3，命350，护甲前50、侧20、后10、上0，速度12，火焰攻击15～30，射程50，视野100，隐蔽0，可运送8单位。第二形态下可投掷区域杀伤型燃烧弹，攻击力10～20，射程100。

自行火炮（Mobile Artillery）：价1200，人口3，命240，护甲前20、侧10、后0、上0，速度8，爆炸攻击15～30，射程300，视野100，隐蔽0。第二形态下变为快速射击的攻城模式，攻击力24～40，射程400，护甲前20、侧10、后10、上0，不能移动。

轻型武装直升机（Light Helidyne）：价550，人口3，命250，护甲无，速度25，导弹攻击10～20，射程120，视野250，隐蔽0。第二形态下变为加速巡航模式，无攻击力，速度提升至35。

运输机（Transport Helidyne）：价700，人口2，命300，护甲无，速度20，无攻击力，视野150，隐蔽0，可运送8单位。第二形态下可开启小型反导弹力场防护网，护甲前20、侧20、后20、上20，速度降为10。

座式自动机枪（Deployable Sentry Gun）：价250，人口2，命200，护甲前20、侧20、后20、上20，机枪攻击7～15，射程100，视野120，隐蔽0。专克步兵的固定火力点，只能通过装甲车转运。

移动式传感器（Deployable KZ Sensor）：价500，人口2，命200，护甲无，无攻击力，视野350，隐蔽50。战场上的小雷达，只能通过装甲车转运。

卫走开之机潜入屋中，却发现敌人切断了通向扫描仪的所有终端，现在只能到天线塔中心去了。Rho在巡逻机的协助下从天线塔南端潜入，好容易来到塔心不料敌人又切断了电源，这下麻烦大了，必须先夺取一处空投点，然后把东南西北四角的电源塔都拿下才能启动扫描仪。建议先夺地图西面的空投点，成功后迅速扩军，多买机枪车布设正面防线。首先占住西端电源塔，然后组建以突击卫队和导弹卫队为主的多股队伍，各带一辆工程车向其余三点同时发起攻击，占领胜利点后让工程车靠近绿色箭头标识处即可。扫描仪启动后Jocab等人发现帝国聚集了大批舰队准备血洗晨星，必须抓紧时间找到Astrid号，炸掉扫描天线后众人乘飞船离开Krig-7B行星。

VIRON06 废墟之城
Cities in Dust

终于来到了埋藏Astrid号的Nefilim3-1-7号行星，这里因为有强烈的电磁干扰所以无法呼唤后方火力支援。开始出现在地图东南角，以手头兵力猛攻左侧山头的空投点，占领后迅速完善防御体系，同时派步兵启动山顶上的雷达。不料运送启动钥匙的Hroag飞船在赶来途中被帝国部队击落，以突击卫队和导弹卫队为骨干组建远征部队，从地图中部的山谷中迂回绕行前往西北角的飞船坠落点，不要惊动左下方敌人，如途中遭到重炮轰击只管继续前进。抵达坠落点后不要冒失冲锋，利用己方射程略长的优势或进或退，几番拉锯之后即可以最低代价全歼守敌。遗憾的是，Vlaana仍然先来一步，她带走了启动钥匙早已溜之大吉。正在懊恼的Jocab却突然收到神秘男子的来电，对方宣称如能消灭地图东北角的帝国部队就透露Vlaana的下落。对先前的远征部队稍作补充后继续向东北的空投点进发，仍然用老战术轻松以零伤亡夺取空投点。随后现身的神秘男子居然是Cezarus，他告诉Jocab帝国皇帝和Vlaana准备用启动钥匙召来传说中的古代智慧种族并加以征服，这种不自量力的狂妄显然将给整个银河系带来毁灭。

VIRON07 沙之雕印
Carved in Sand

Jocab率部追到Vlaana所在基地，开始出现在地图右下角，扩编部队后向东北高地进军。高地入口右侧的半岛上有大量敌人驻守，必须先把这里拿下才能进攻高地，用迫击炮车逐一敲掉高地上的固定火力点，让Rho从高地下方的入口钻进去炸掉高地上的飞行平台，这样Vlaana就别想逃了，爆炸后Rho突然失去联系。派出突击卫队和导弹卫队混编的最强阵形猛攻高地上的

VIRON战斗单位总览

突击卫队（Assault Clanguard-Kah'meh）：价250，人口1，命180，护甲前10、侧10、后10、上10，弹道攻击15—30，射程110，视野150，隐蔽20。第二形态下可加快生命值回复速度，但此时无攻击力，不能移动，两单位的突击卫队合体后得到毒气卫队。

导弹卫队（Missile Clanguard-Pack'changh）：价210，人口1，命200，护甲无，导弹攻击6—12，射程150，视野150，隐蔽20。第二形态下可发射精神混乱导弹，攻击力2—5，射程150，两单位的导弹卫队合体后得到迫击炮卫队。

毒气卫队（Infector Clanguard-Maalh'bul）：合体单位，命200，护甲无，速度7，毒气攻击10—20，射程50，视野150，隐蔽20。第二形态下丧失攻击力，但可向周围施放大量绿色毒气。

迫击炮卫队（Mortar Clanguard-Tah'changh）：合体单位，命150，护甲无，速度4，爆炸攻击10—20，射程150，视野150，隐蔽20。第二形态下丧失攻击力，但可抛射烟雾弹。

机枪车（Gun Centruroid-Bah'ko）：价350，人口2，命150，护甲前20、侧10、后0、上0，速度，机枪攻击5—10，射程120，视野160，隐蔽0。第二形态下强化正面装甲，护甲前90侧10后0上0，攻击力减弱至2—5，射程170，不能移动，两单位的机枪车合体后得到导弹车。

工程车（Engineer Centruroid-Kee'on Rimah）：价450，人口2，命250，护甲前30、侧20、后10、上10，速度15，毒气攻击7—15，射程100，视野150，隐蔽0，可运送8单位。第二形态下可加速附近友军单位的回血速度，但无攻击力，两单位的工程车合体后得到迫击炮车。

导弹车（Missile Centruroid-Haai'tah）：合体单位，命280，护甲前40、侧20、后0、上0，速度20，导弹攻击5—10，射程150，视野150，隐蔽0。第二形态下开启生化防护罩，可防导弹与爆炸伤害，但无攻击力，不能移动。

迫击炮车（Mortar Centruroid-Chingh'geh'ohn）：合体单位，命160，护甲前40、侧20、后0、上0，速度15，爆炸攻击15—30，射程300，视野150，隐蔽0。第二形态下无攻击力，速度1，可发射精神榴弹，使敌人易受更大伤害。

腐蚀者（Corruptor Centruroid-Geom'raah）：价750，人口3，命300，护甲前50、侧20、后0上、10，速度12，毒气攻击15—

空投点，拿下后徐徐往西面推进，目标是攻占左边的另一空投点。注意地图上共有六根时空门柱，在攻占西侧山顶的空投点之前一定要派兵驻守至少三根，拿下空投点后帝国军会攻击这些石柱，如果让他们毁掉三根以上就算任务失败，推荐重点防守地图右侧的三根柱子。与此同时Rho也从平台废墟中钻出，原来他因祸得福还偷到了启动钥匙，迅速派飞行载具前往接应，一定要保证他的安全，将Rho尽快送到出发地空投点。

VIRON08 魂断梦境
Dead But Dreaming

终于找到了巨大的Astrid号飞船，不过Vlaana的人还是先到一步，这帮不知死活的家伙同时还对附近的时空门柱发起进攻。地图上共有五根柱子，只要保住其中一根就能逃过灭顶之灾，先别管飞船那头，赶紧集中部队向正北方最近的石柱靠拢。VIRON人的车辆战斗力不高，因此还是把AP都用来购买突击卫队和导弹卫队吧，有导弹车的防护罩后勉强可保柱子安全。这时再组织步兵远征队进攻西北角飞船附近的帝国基地，本关AP值增长很慢所以尽量多用步兵，同时最好有工程车跟随以保障后勤。夺取基地后还要消灭地图上所有的敌人，在攻打东北角胜利点时一要小心敌人的脉冲炮塔，二要提前对付后山顶上的敌人重炮车。最后，Astrid号是我们的了，赶紧上船返回晨星吧。

VIRON09 临近家门
Head on the Door

接近晨星轨道后，Jocab按照WarHurst将军指示将飞船降落在北方一座偏远的旧基地附近。开始三辆装载钻探设备的巨型运输车会自行驶向基地，先让步兵进驻基地外的四座哨塔警戒，最好能派个战士到附近山顶上的雷达站去，这样可以看得更远。突然通话器里传来Alice的声音，她质问Jocab返回晨星怎么不先联系司令部。糟糕，看来WarHurst有问题！很快一支蓝色的NSA接应部队出现在基地附近，但他们突然向Jocab等人发起攻击！与此同时，Terran帝国的空地部队也从北面铺天盖地涌来。赶紧向基地东北方山谷里撤退吧，巨型运输车先行，不要指望那四辆地狱火能挡住敌人，在对方优势空中火力面前它们和废物差不多，这时还得靠VIRON族的超强步兵组合。逃难先头部队抵达东北山谷尽头后，己方终于有了空投点，狂购步兵堵截敌人的进攻。


派足够部队保卫石柱。



终于见到了传说中的巨型飞船。



30，射程50，视野120，隐蔽0，可运送8单位。第二形态下无攻击力，但可向四周喷射毒雾，不能移动，两单位的腐蚀者合体后得到重战车。

穿透者（Penetrator Centruroid-Hun'muh）：价950，人口3，命300，护甲前50侧20后0上0，速度10，弹道攻击30～60，射程120，视野120，隐蔽0。第二形态下不能移动，但射程暴增，攻击力25～50，射程250，两单位的穿透者合体后得到地狱火。

重战车（Thumper Centruroid-Bull'gasaalh）：合体单位，命450，护甲前60、侧30、后15、上15，速度10，爆炸攻击15～30，射程70，视野120，隐蔽0。第二形态下无攻击力，但可降低周围友军单位所受伤害。

地狱火（Hellfire Centruroid-Chee'woh）：合体单位，命600，护甲前50侧20后0上0，速度8，弹道攻击25～50，射程150，视野120，隐蔽0。第二形态下无攻击力，护甲前50、侧30、后20、上20，速度16。

战斗机（Fighter Helidyne-Geeh'mu'gee）：价600，人口2，命160，护甲无，速度27，导弹攻击15～30，射程150，视野150，隐蔽0。第二形态下速度降为20，无攻击力，但可加快生命值回复速度，两单位的战斗机合体后得到尖啸者。

巡逻机（Surveillance Helidyne-Borah'maar）：价550，人口2，命300，护甲无，速度10，机枪攻击2～5，射程120，视野150，隐蔽0。第二形态下无攻击力，护甲前20、侧20、后20、上20，视野400，不能移动，两单位的巡逻机合体后得到污染者。

尖啸者（Screamer Helidyne-Joh'jack）：合体单位，命300，护甲无，速度15，声波攻击5～10，射程100，视野150，隐蔽0。第二形态下向四周发射精神射线，加大附近区域敌人所受伤害，速度10，视野120。

污染者（Contaminator Helidyne-Wan'greh'ohng）：合体单位，命220，护甲无，速度15，毒气攻击15～30，射程80，视野150，隐蔽0，可运送8单位。第二形态下速度降为10，护甲前50、侧50、后50、上50，无攻击力。

座式警戒炮（Prime Sentry Gun）：价250，人口2，命200，护甲前20、侧20、后20、上20，弹道攻击10～20，射程140，视野150，隐蔽0。发射穿甲弹，只能通过载具转运。

移动式传感器（Deployable KZ Sensor）：价500，人口2，命200，护甲无，无攻击力，视野350，隐蔽50。战场上的小雷达，只能通过载具转运。


誓死保卫太空梭发射基地。


威胁Astrid号的反卫星炮。



Alice派来的运输机至少要在两分钟后才能赶到，在这段时间内必须保证至少能有一辆运输车生还。打这一仗其实并不难，胜利的钥匙仍然是组合步兵。

VIRON10关 爬虫家族
Reptile House

经过这场混乱之后WarHurst就此销声匿迹，但NSA情报部门监听到他与Vlaana心腹Dracus的通话，双方约定在莫拉姆河附近的帝国基地见面，Rho受命潜入该地进行调查。本关特别强调隐秘性，Rho带四名VIRON战士先靠近右侧的通讯载波站，狙杀周围敌人后摧毁载波塔，让敌人在暴风雨中无法通讯。接下来沿路向东北方停有三辆悬浮APC的帝国基地前进，途中一定要加倍小心，如惊动敌人务必迅速将其歼灭，靠近基地时格外危险，对付山顶上的敌人可以让导弹卫队合体后组成追击炮卫队搞定。搞到APC后Rho顺利潜到预定会面点附近偷听，WarHurst果然是个可耻的叛徒，他甚至秘密囚禁了Grant少校。帝国士兵发现了Rho的踪迹，这场丑陋的谈话仓促收场，必须将Rho安全撤离到西面的己方空投点。别管那些看似声势浩大的敌人，让Rho带四名VIRON战士只管向空投点狂奔，一路不得有任何停留，同时从空投点迅速购买大批步兵，让这帮终结者前去接应几乎无人可挡。

VIRON11关 天空破绽
Unlocking the Sky

Warhurst将军逃到奇尔要塞企图作最后顽抗，这个叛徒还抢占了三座力场控制塔，New Darwin上空的防护罩再次出现漏洞。Jocab的部队出现在地图南端，很快会有大批敌人蜂拥而来，真正的挑战开始了，敌人的狙击手和攻城战士冲锋让原先近乎无敌的步兵组合打法失去了效果，现在只能依靠车辆构筑防护罩体系缓缓推进。好容易从西北过桥后得知Grant少校被囚禁在左侧的敌基地内，稳住阵脚后分流一队人马去救少校。Warhurst的人马源源不断扑来，其中还有大量远程火炮，只有尽快夺取北方两座敌空投点才能早点结束这场噩梦，右上方空投点经过拉锯战后即可拿下，但左上方奇尔要塞高地上的空投点就比较费事了，只能积攒AP点数后用支援火力发射5人突击卫队偷袭，同时正面主力强攻配合。要塞沦陷后，Warhurst将军会乘APC向地图右下角的出口逃跑，派一队组合步兵守候在树林边上就能最终解决这个叛徒。占领所有空投点后才能开始夺取要塞附近三座防护网控制塔的战斗，注意Warhurst在控制塔桥头入口都放置了反物质炸弹，如果不小心炸到它们就会引发毁灭性连锁爆炸，因此不要派火炮或面积杀伤型单位参与作战。

VIRON12关 尽化灰烬
Nothing Left to Burn

终于迎来了最终决战，所有NSA人员必须通过太空梭转移到近地轨道的Astrid号上，30分钟后Astrid号将启动时空跳跃引擎永远离开晨星，因此所有任务都必须在此之前完成。Jocab负责保护四艘运载科技人员的太空梭，发射基地就在出发点左上方，敌人的进攻部队如潮水般从发射基地正上方涌来，不惜一切代价挡住他们。很快Vlaana率领的帝国太空舰队也提前赶到，整个局势万分危急，敌人先派出自爆卡车进攻发射基地，接着又会在北面空投点左侧布设反卫星炮轰击Astrid号，务必将其迅速摧毁。当战斗进行到白热化阶段时，帝国部队又在地图左下角新建一空投点，最好能将其攻克以绝后患。注意地图北方的敌总空投点无法占据，Jocab的部队应努力扫清通往右侧半岛的道路。当Alice带着Astrid号的启动钥匙正欲撤离时，最后一艘太空梭被敌人摧毁，必须保护她乘坐的VIP运输车逃往地图右侧半岛，那里有一艘最后的空投船可将Alice送上Astrid号。护送过程中最危险阶段在靠近北方敌空投点附近，Grant少校也在保卫空投船的激战中牺牲。Jocab放弃了撤退机会全力阻截敌人，Alice含泪登机离去，一阵白光闪过后Astrid号跃入人马座A银河系，留在晨星上的Jocab能否生还？难道有情人就此天各一方？这些悬念看来只有在续作中寻找答案了。P

《猫女》（Catwoman）电影与其PC、PS2、XBOX等各大平台版本游戏同时推出，不仅是今年暑期的一件盛事，而且也代表着新兴的互动娱乐业与传统娱乐产业融合的进一步发展。《猫女》讲述一个关于背叛与复仇的典型故事，主角黑德尔公司的女雇员Patience Philips因意外发现老板的黑暗秘密而遭谋杀。在神秘曲折的命运安排下，由其宠爱的埃及猫救活后变成一名拥有猫的力量、速度、敏捷及感官能力的猫女，她带着新生的勇气和猫的直觉，成为一种处事圆滑、行踪隐密、游走于黑白两道之间的生物，开始调查凶手的真面目并展开复仇行动。《猫女》的动作设计非常优美，而动作难度也非比寻常，对喜欢动作类游戏的玩家来说是一个不错的挑战。



制作	电子艺界
发行	电子艺界
载体	CD×2
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化包容性：8.0　上手精通：6.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：6.0　剧情：6.0

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：256M
显卡：64M
硬盘：1.5GB



猫女

CATWOMAN

■北京 游侠天弈
（本刊特约作者）

珠宝店

猫女的复仇行动由珠宝店开始，前两个关卡主要是训练移动、战斗等各项操作。鉴于游戏中没有提供方位指针，在方位的参考上，以当时的游戏镜头所朝的方向为准，而游戏镜头的方向变化是按默认设置进行的；另外，对某个场景（比如房间）的整体方位介绍以入口为基准。

在二楼走廊前行左转，两扇花玻璃之间站着一个窃贼，蹲下身子并按攻击方向键将他踢落至一楼。这种腿法是猫女的主要作战方式；另一方式是在站立时按攻击方向键，即挥舞皮鞭进行攻击，但它易遭敌人反击，且移动速度慢。猫女跟着跳下营业厅，这儿需摆平两个窃贼。快速获胜的方法是将对手踢进箱子、柜子里，因此不仅要求必须使用腿功，而且要快速移动到合适的方位，使得攻击能确保将对手踢进柜子里。这一战法广泛应用于后面的征程中。随后，店外涌来警车，很快厅内就枪弹乱飞。先朝前取游戏中专门为猫女设计的O型标志奖励（以后常见，能拿就拿），再返回，转弯，见一人蹲于门前，将其踢入门内并跟进去，逃出营业厅。



牛刀小试，将窃贼踢入其身后的柜子里。



游戏中会常见到这种O型标志，要尽量多拿。

朝前爬墙，攀上铁丝网，一直往左平移，再掉到房间的另一侧，穿门而出。两个警察正守在这儿，将他们击入墙角的垃圾箱。以蹲行方式（爬墙前总需如此）从右边的垃圾箱爬上去，再右行爬至一平台，警方的直升机跟踪上猫女并开火。在枪林弹雨中一路右行，到三面都是墙的凹处，在两面相对的墙壁之间来回跳跃（按住W的同时按跳跃键，这种跳法以后也常用），抵达高层平台。往左后行进，越过一块搭板，一直左行，在尽头再次在两面墙之间来回跳跃，抵达房屋顶层。拖倒楼

操作键位表：

功能	描述	键盘	鼠标
移动方向	上、下、左、右	W、S、A、D	
	鼠标移动方式	Z	
攻击方向	上、下、左、右	数字小键盘8、2、4、6	
	鼠标战斗方式	C	鼠标右键
动作	蹲下/爬墙模式	shift	鼠标左键
	启动控制模式	Q	
	跳跃	空格	
视角	中心化	下	
	左旋	左	
	右旋	右	
	鼠标控制视角模式	E	鼠标中键
其它	捕猎模式（猫感）	ctrl	
	摆姿势	1	
	嘲弄	2	
	暂停	ESC	
	取消	3	

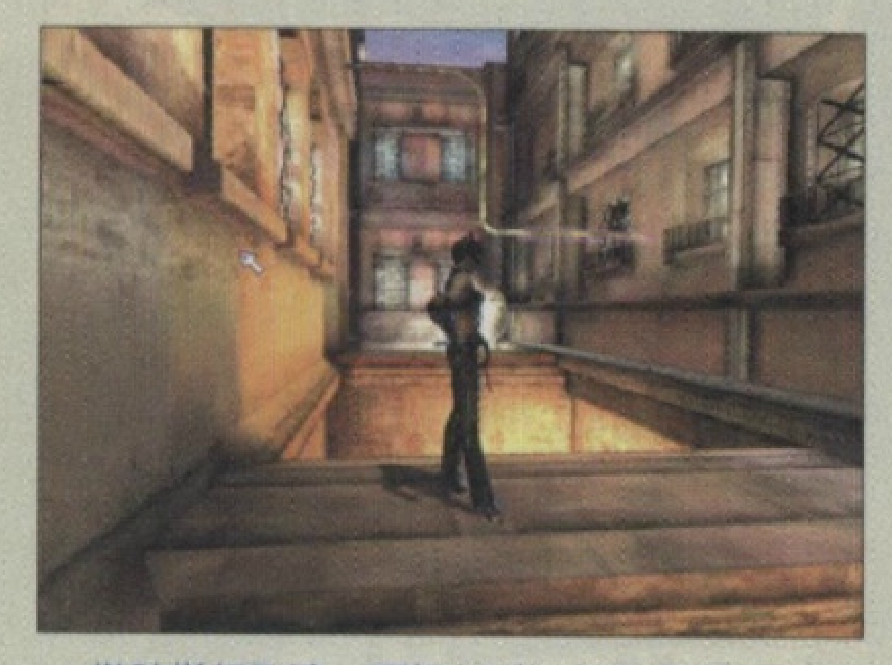
顶的巨幅广告，利用混乱躲开直升机的追踪，过关。以后每过一小关，都能花钱学习新的技能。建议先发展提高腿法的技能，即远程攻击（400元）和连环腿（500元）。

废品站

在陌生环境里找到前进方向的方法是猫感，即按住Ctrl键，进入猫眼视觉世界，所观察到的猫的足迹就是前进的正确方向。现在小试几把，或翻越或钻洞，经过3道铁栅栏，在尽头的小庭院爬上铁丝网的顶部，落到右侧平台上，拐至亮处，爬墙而上，攀到铁丝网右侧，返身跳抓身后的铁栅栏，再右移落到一平台。平台的左侧有一块地板，挥鞭打开它（按两次攻击方向键，这是游戏中拨开关、拿物品的方法）。再跳上右前方的平台（此跳较难），挥鞭打开右侧的地板。下至地面，在第二块铁板所处的纵向缝隙中施展来回跳，抵达高处平台。攀住旁边的铁丝网，挥鞭搭住右侧的铁桩（按攻击方向键），再按移动方向键在墙壁上荡来荡去。荡至右侧最高点时，挥鞭击向右侧的第二个铁桩，顺势继续往右荡去。用此法荡至第三个铁桩右侧的铁丝网上，松开鞭子（按跳跃键），平移后轻轻落到走廊上（按住S的同时按跳跃键）。

拐到一扇门前，用猫感观察，随后在墙下跳起，同时向上挥鞭，搭住上方的铁桩。荡向右侧，抓住铁窗，往右平移，返身跳上身后的铁丝网。继续右移，返身跳向墙壁，同时挥鞭搭住右侧的铁桩，荡往右边，落至铁架平台。走到另一端，将桶踢下去，跳过左侧的两个平台（这两跳较难）。爬上铁丝网，经由右边的三个铁桩荡至一平台。前方墙体间有两根横杆，跳向横杆即能抓住它，按W键蹲到横杆上，跳至对面平台，得到O型奖励。回到横杆，掉落下去（连按几次S键）。左行，沿木梯而上，跳向横杆，按住Shift键飞旋，再按跳跃键，身体就飞了出去。正好前方有另一横杆，猫女抓住它后再进行飞跃，落到走廊上。行至一盏灯下，在两堵墙间来回跳，上到宽敞走廊，前行爬墙，返身跳过右侧铁栅栏。绕行至一平台，跳抓横杆，经两次飞渡，落到废弃汽车上。前行，爬上三个木箱，跳起的同时挥鞭搭住头顶的横杆，按W键抓住横杆，往右飞跃过去。经由三根横杆落至地面，在传送装置的右侧找到开关，挥鞭启动之。由装置的斜坡而上，跳至对面平台，转弯后跳抓电灯杆，却摔了下去。再次走上装置，跳抓残留的横杆，改而面朝装置的斜坡，飞跃而上。在高处平台往左，纵身跳跃，在适当时机挥鞭搭住左侧的电线杆（此动作较难）。在用皮鞭吊着横杆的情况下荡秋千，适时飞向左侧第二个电线杆，并挥鞭搭住它，最后荡至左侧的箱顶。在吊车旁有一堆桶，靠近后踢碎之，连锁反应使得铁门被打开。来到隔壁庭院，与两名警卫搏斗。先挥鞭拨黄色装置上的开关，再将他们踢入黄色装置的两个空洞中。第三个警卫打开卷闸门冲了出来，没必要和他纠缠，穿过敞开的卷闸门。在右边的两面墙之间来回跳，注意起跳要快，一沾墙就返身跳，因为有一侧墙壁很难搭得稳。接着由数根横杆飞渡，落到地面。经过三个小院子，分别遭到两个、两个、一个警察的拦截，将他们踢入旁边敞开的垃圾箱。在巷子口转右，一路狂奔以避开激光枪的攻击，终于从警方的围堵中逃脱。


从传送装置飞跃上高层平台。


借助横杆飞渡，可轻松越过前面的深坑。

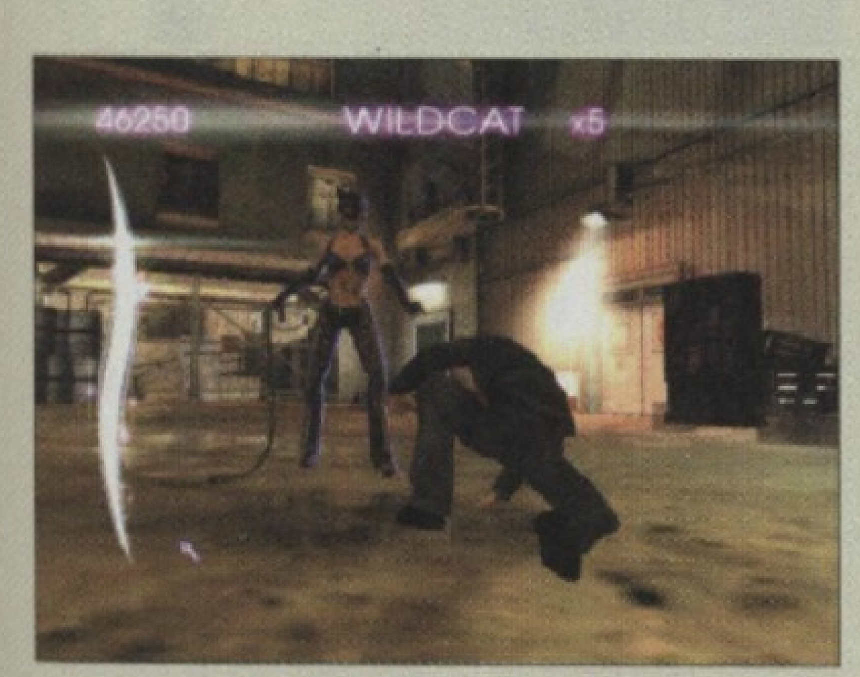

由横杆飞渡，贴上铁丝网，再搭左侧的铁桩。

停车场

一出来就遭三名守卫的围堵。利用旁边杂物多的特点，尽量将敌人打得撞向杂物，这样能使其晕眩一会儿。获胜后，爬上守卫涌出的小屋屋顶，经多根横杆飞渡到高处平台。正要与埃及猫Midnight会合，脚下的木板塌裂，猫女摔落、身亡，再次被埃及猫救活。此后在每一关中都可找到一个秘密面板，击碎它就能获得埃及猫的相助，使猫女在该场景中有多达九条命。在掉落点的左侧有几个大木板，木板上方有一根横杆。爬上旁边的墙，返身跳抓横杆，飞渡上平台。一路用猫感侦测行进，不时施展横杆飞渡，来到停车场大楼前，正巧看见黑德尔公司的头号杀手Armando带着两名随从上了电梯，现在要上到停车场的顶层去追击Armando。

到宽敞大厅的右前方，在电梯门的右边爬墙而上，跳到右侧高台，转弯，由四根横杆连环飞渡至铁丝网，挥鞭搭上左侧的铁桩，往左荡到最高处，松开鞭子，马上返身跳跃，抓住横杆，再连环几跳，落到一个凹处。在两面墙间来回跳至右侧平台，上台阶后，猫女行踪被Armando发现，敌人在顶层开火，猫女必须顶着枪林弹雨再上几层。这儿的关键是别管敌人的攻击，专心于移动，否则很容易掉回底层。移动过程中要跳过断裂的走道，要抓横杆飞渡，要提防头顶掉重物下来，所以不可图快。抵达顶层后，又面临一个挑战——包括Armando在内的四名敌人对猫女围攻。注意正对着入口的那边墙上有两扇门，可将敌人打入左边那扇门中，从而露出

前进的通道。搏斗过程中若阵亡，埃及猫会复活猫女。击败众敌后，Armando逃遁。穿过破裂的门，又击倒一名守卫，前行掉落到电梯顶部。随后的行程只需多利用猫感侦测即可。蜿蜒穿过矮小的通道，抵达露天变电器，攀铁丝网并左移，掉到狭窄平台，由横杆飞渡。就这样不断地跳跃、爬行、飞渡，主方向是往下走，一路转弯抹角，来到宽敞的洗车坪。杀手Armando继续逃遁，留下四名守卫拦截猫女。同时对付多名敌人的要领是在早期用腿法将两名左右的敌人踢进箱柜之中，这儿的“容器”是洗车场左前方的垃圾箱和敞开着后蓬的汽车，争取尽早将两名敌人分别踢入其中，余下两人就容易对付了。结束战斗后，在玻璃门右侧墙上有一排电子显示屏。击碎之，连锁反应使得右上方墙上出现横杆。在垃圾箱处爬墙，返身跳抓横杆，连续四个飞渡，落到卡车顶部。爬上台阶，穿过出口。



猫女将Armando制服。


站在炉顶，跳向横杆。


由左前方门旁的两面墙之间来回跳，可上铁架台。

夜总会

跳到一楼，轻松击倒两名守卫。第三名守卫打开门冲过来，摆平他后穿过刚开启的门，沿走廊左转到调酒间。这儿有四名守卫，好在房内就有四口箱子，将他们一一打发进去。用猫感侦测，爬墙，返身跳抓横杆，两个飞渡，攀上铁丝网。向右平移并降低高度，返身跳上二楼走廊。拐入控制室，踢碎左边角落的箱子和其后面的面板，获埃及猫相助。拨桌上开关，打开调酒间的另一扇门，但也触发了激光网。蹲行出门，经过走廊，击败迎面之敌，跳落调酒间，穿过刚开的门，蜿蜒走过昏暗的通道，来到一间空空的厅。使用猫感，爬房间右前方的墙，返身跳抓横杆，经两次飞渡落上二楼走廊。再次用猫感侦测，在走廊另一端爬墙，返身跳上第三层平台，此时Armando在屋顶朝猫女开枪。往右跳跃，由两根横杆摆渡，落到对岸。穿行至一间昏暗的杂物间，在此遭遇一场激战。先后出来两批敌人，每批均有4人，且都配了枪。房间右边有一垃圾箱入口，尽量将敌人打入其中，减轻压力。胜利后，朝前穿过门，在走道尽头追上Armando。猫女一脚将Armando踹出房门，来到一块草坪。Armando被迫在此顽抗，其血很长，功夫也了得，当打掉其一半血时，二楼还有守卫开枪相助。可尝试变换角度攻击他，并力图将他击向角落的杂物堆，这样减血较快。制服Armando后，猫女迫其说出了原委。

工厂外围

前行，打跑守卫，到尽头角落爬墙而上（用猫感侦测具体位置），返身跳上平台。往左跳向横杆，飞渡贴上铁丝网。左移，挥鞭搭住左侧的铁桩，荡至另一侧的铁丝网，继续左移，返身跳到车厢顶部。到其左侧，跳上第三块铁丝网，左移，直至看见身后出现横杆。返身跳抓横杆（起跳位置要低点）。经数根横杆摆渡，跳至一个平台。挥鞭击碎墙角的面板，获得埃及猫相助。下到地面，打败出现的多名守卫。在两节车厢间来回跳，上到左侧车厢顶部，爬铁丝网，挥鞭搭住左侧铁桩，荡落到平台上。在左侧的高耸铁管间来回跳，上到最左侧铁管的顶部。在墙壁和铁丝网之间来回跳，避开喷出的毒雾（此处时机把握很重要），到上方铁丝网，右移至尽头，轻轻落下（按住S键，再按跳跃键）。

用猫感侦测，右行，爬墙而上，此时窗户里出现敌人并用激光枪攻击猫女。贴在铁丝网上挥鞭击敌，将其拉出窗户，稍后遇敌亦是如此对付。经过多次挥鞭搭铁桩、荡秋千、爬铁丝网的过程，返身跳到一平台上。跳抓横杆，几个连环飞渡，贴上右侧的铁丝网。往上爬，在两块铁丝网之间来回跳，至一平台。跳上悬空的铁丝网，左移，返身跳上另一铁丝网，由左侧的两个铁桩荡至左侧平台（注意要荡至最高点再松开皮鞭）。跳行几步，又有敌人从窗户出现并用激光枪攻击。和前面类似，施展搭铁桩、荡秋千、爬铁丝网的技巧，抵达上方的平台。这儿有道门，击倒警卫后破除门上方的开关，再爬门左侧的墙，翻身跳上高处的通风管。走到另一端，往右掉落下去，在通风管道之间跳、行一番，终于上至顶层平台。钻过一系列通道，来到工厂内部的熔炼车间，摆平几个守卫，拨墙上的开关，使大厅右侧的炉子与中央熔炉对接上。到大厅左侧，击打墙上机关，连击三次，使白色炉子与中央熔炉对接。到大厅右前方，爬铁架上到走廊，右行，跳抓横杆，落至一平台，跳上第一座对接炉的顶部，转个方向跳向另一横杆。两次飞渡，贴上铁丝网，左移落到另一段走廊。在其另一端，踢下铁桶，使另一炉子与中央熔炉对接。由横杆飞渡，落到炉子顶部，换个方向继续由横杆飞渡，贴上铁丝网，右移后返身跳跃抓横杆（起跳高度要低点），落到白色炉子的顶部。继续抓横杆跳跃，抵

达大厅左上方的铁架走廊。触动此处的仪器以打开另一侧的门。由横杆跳到另一侧走廊，出门，穿过通道，来到一片露天工地。绕场转一圈，先后打败几名守卫。在工地前方有两座青色的炉子，拨其旁边的开关，使它们滑到中央。经猫感侦测，在大厅左前方的两面墙之间来回跳，上至左侧铁架台，跳经两座青炉顶部，抵达右侧走廊。接下来的进程就是在两座高耸的铁架之间来回跳跃，爬行，一路往上（避开喷泄的毒气）。在最高层走廊笔直走向尽头的门，但走廊突然断裂，猫女落在一平台上。接下来要拨四个开关。第一个就在所处平台上，拨动后跳往右边的横杆，再向上跳跃并挥鞭搭住上方的横杆，以此方法上到上方的平台，拨第二个开关。回到第一个平台，经由横杆，往右飞渡至一平台，拨第三个开关。再用上述类似方法，由其左面的横杆向上跳至高处平台，拨第四个开关。中央高处的熔炉掉落下去，砸出一个坑，猫女跟着纵身跳下……


由电线杆飞渡落入小院子。


飞渡上巨幅广告画。



用皮鞭搭住电线杆，荡落配电间。


左前方的豪宅正门是打不开的。

黑德尔工厂

挥鞭击碎角落的面板，蹲下爬进去，来到传送厅1#。进左侧的控制室，这儿有四个开关，按远近顺序依次按第一（最近）、第三、第二、第四的顺序拨开关，使指示灯全部变为绿色，在此过程中需摆平冲出来的少量守卫。传送间运转起来，一批批箱子随传送带行进。下到底部，到左前方爬墙，返身跳上木箱的顶部。趁木箱行进的间隙跳上旁边的木箱顶，再跳到对面平台（这几跳较难）。拨开关，穿过通道，来到空旷的传送厅2#。跳下一楼，拨左侧开关，使前方的几排红色激光网失效。在大厅右后方找到秘密面板，击碎后即获埃及猫相助。跑往前方，将垃圾箱入口打开，当守卫涌出后，将敌一一踢进垃圾箱。在尽头一扇门的右边有指纹识别器。挥鞭卷住右侧炉子里的气罐砸毁识别器，使大厅左侧控制室的门打开。进入控制室，拨角落的开关，使起重机的悬臂转动。站到起重车的后部，跳起并抓住悬臂，飞渡上第二层平台，拨这儿的开关，传送厅里就运转起来了。



回到传送厅2#，干掉守卫，由大厅右前方的墙跳上平台，左行，跳上墙壁，返身跳上另一平台。在其右端爬墙，借助上方的铁桩荡至右侧平台。下面要跳经两个环形铁轨上移动着的炉子，才能抵达对岸。站到纸箱上，往右跳到刚出来的炉子顶部。站在炉顶，转过一个弯后调整好姿势，当要往左前方转弯时，应能看见右侧另一个环形铁轨上驶来的炉子，把握时机跳过去，并紧接着朝炉子移动的相反方向由移动的炉子顶部一个个跳过去，直至落到对面的第三层平台。如果途中不慎跌落，则又要从头开始。这一系列连环跳跃的困难在于起跳的方向难以把握，笔者跳了不下百次才成功！拨开关，穿过通道，来到传送厅1#的上层走廊，或钻或跳，避开沿途的绿色激光，在岔路口转左，拨开关，穿过通道，抵达控制室，旁边是组装间。控制室墙上有两个开关，分别用来调整悬挂在组装间屋顶的旋转臂在房间中的位置及旋转臂的朝向。先把旋转臂调整到左前方平台和右前方平台的中央（调整到位时的动画与不到位时的不同）。爬上左前方平台，朝旋转臂跳去，适时挥鞭搭住旋转臂，按Shift键荡秋千，跳上右前方平台。打开此处的地板，回到控制室（若触动红色激光，将引出守卫），调整旋转臂，使之处于右前方平台与右后方平台的中央。由刚才打开的地板间的缝隙来回跳，重新上到右前方平台，再像刚才那样经由旋转臂跳、挂、荡至右后方平台。穿过门，走廊被绿色激光栅栏挡住。爬左侧墙壁，借助铁桩荡过激光栅栏。猫女终于重新回到了听到阴谋的那间办公室，却发现博士已经倒在了地上……

豪宅庭院

猫女翻入Hedare豪宅庭院，绕到当中一座房屋的另一侧，摆平守卫。在车对面的墙角有一开关。踢毁它。到房屋的左门（相对入口），借助猫感找方位，爬上墙壁，返身跳跃，适时挥鞭搭住横杆，经两次荡漾落入小院里。击倒守卫，捡地上物品砸碎墙角的面板，使房屋右门得以开启。另外，在此还找到为埃及猫藏身的秘密面板。绕到右门，进入房内。在一楼大厅遭四名守卫的攻击，将他们踢入旁边的箱子里。第五名守卫从楼上跑来增援，摆平他后，由他打开的门上至二楼。击倒两名守卫，打碎左侧的透明玻璃，连踢三次内厅墙角的开关（三个指示灯由亮变

黑），使大型显示屏垂直吊放于空中。跳上外厅的箱子，抓住横杆，经飞渡攀上铁丝网，爬到显示屏顶部，跳抓横杆，连续四个飞跃，跳上巨幅广告画。右移，跳至右侧走廊，转身飞跃抓横杆，又是几个连环摆渡，落到对面走廊，蜿蜒出门至阳台。

阳台对面是一根电线杆，飞跳过去，适时挥鞭搭住其顶部，荡落于露天配电间。拿起地上的物品，砸向电器设备。破坏三个面板后，即开启了一扇铁栅栏门。穿过它来到一小院。用猫感侦测，爬墙而上，由敞开的露天窗户进入仓库。绕过几个房间，抵达另一片庭院。击倒两个守卫后，铁门即自动开启，此后亦是如此。来到豪宅正门前，无法进入，且其二楼有枪手攻击。由右侧出门下楼梯，击倒守卫，转左至下一庭院。用猫感侦测，笔直前行，爬墙而上，返身跳上二层庭院。再侦测、爬墙、跳跃，就来到了豪宅正门二层走廊。踢翻刚才那名枪手，再由旁边的横杆飞渡，落到一扇门前，由此进入豪宅。

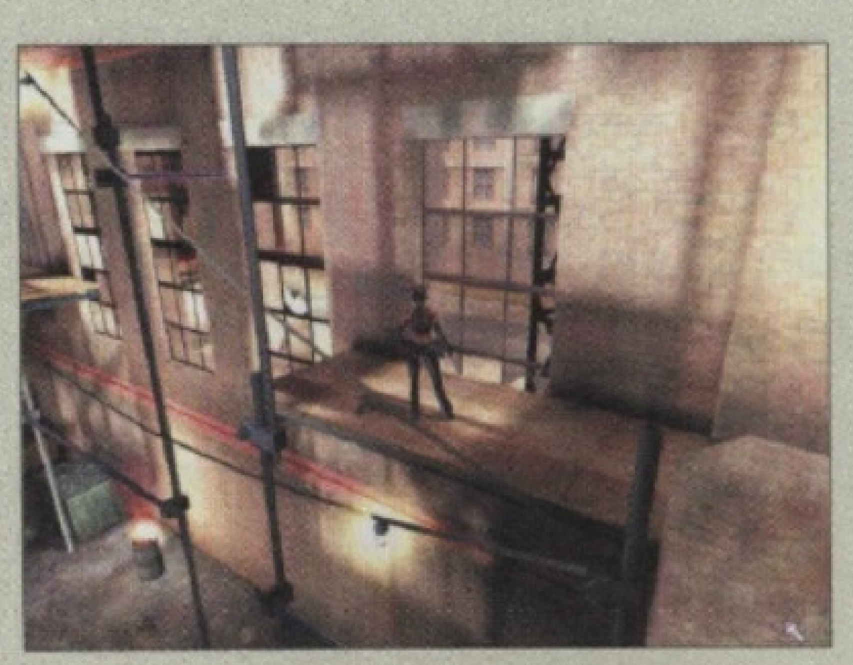
豪宅内部

拿起门左边的物品，砸毁摄像头，使门开启。击倒冲入的守卫，出门右转，左侧画下的面板即为埃及猫的藏身点，往右砸碎摄像头，来到书房。拔掉最右边书柜下的3个垫脚，使其倒塌，连锁反应使左边的窗户被砸出一个洞，钻过去，发现书柜上有本书凸了出来。拨动它，使书房中一个柜子移动，露出通道。击倒守卫，来到通道中，前方被两排绿色激光栅栏挡住了。踢倒右侧的柜台，蹲下由柜台内部穿过，这样就通过了第一排激光栅栏；拿物品砸毁右侧墙壁上的电源板，使第二排激光栅栏时断时现，趁其失效的时机冲过去。砸碎摄像头，来到视频厅。下到底层，打碎电源板，使各处激光栅栏失效。触动入口左侧的开关，使对面的门得以打开。此时不能走地板，否则门会关上。在悬挂着的三块电子显示屏间来回跳，落到对面门旁。前行至卧室，砸烂所有紫色机关，再到床边用收藏台上的物品砸开左边的窗户，由此跳出去，落到小花园。

笔直前行，在尽头拿物品砸毁电源板，使上方出现两个横杆。回到木板区，用猫感侦测，爬左侧墙壁，返身跳抓横杆，飞渡到对面栅栏上。挥鞭击落花篮，爬到它们所处的位置，返身跳跃，由身后的横杆摆渡……以后的进程都类似这样，直至上到一座尖塔。纵身后跃，经几个横杆飞渡，落到透明天花板上。下方的守卫发现后开枪射击，猫女掉落屋中，打倒守卫后转到隔壁的陈列室。敲碎所有陈列台上的玻璃罩，再踢坏墙角的电源板，引发的激光束在钻石间来回折射，冲开了下一道门。穿过它即是正门门厅，在此与四批守卫激战，每批均有五到六人，且都持枪。早期尽量将近身之敌打入箱柜中或窗户外，余下两三人时就不难收拾了。在埃及猫的帮助下，击败所有敌人。上楼梯右转，进入桌球室，遭躲在门后的豪宅女主人Laurel Hedare的偷袭。与她搏斗的要点在于频繁变换攻击角度，一旦得手就力图将她打向花盆之类的物体。她被制服后，说出了有关黑德尔公司老板George Hedare（也就是她丈夫）的线索。当猫女走后，Laurel Hedare拨通电话，下令再也不要见到猫女……


在木塔顶部返身跳跃。


Laurel Hedare躲在门后偷袭猫女。


第一段横杆飞渡没有危险。


破除陈列台的玻璃罩。

废墟区

前行，上左侧楼梯，由横杆飞渡，到第3根横杆时先飞身而下，由右下的第4根横杆跳上平台。左转，找到为埃及猫藏身的秘密面板。回到第3根横杆，站在其上，跳到右侧平台。用猫感侦测，爬到高层平台后，即开始逃亡之旅。旁边建筑物里有两名枪手瞄准猫女射击，猫女必须保持移动才不会被击中。总的方向是往右走，在断裂的走廊间跳跃，在两面墙之间来回跳，爬铁丝网，经横杆飞渡等移动技能都需在火力攻击的压力下完成。狂奔过程可分三个阶段，先是在断壁残垣间飞奔，这儿的难处在于容易掉落到底层去。若掉落下去，可用猫感找到回上层走道的途径。第二阶段是老式施工区，走道旁边有丝网护住，虽不至于掉落到底层，但木制走道易被直升机的火力击碎，使猫女不时掉落到下一层走道，因此具体的行走路线根据实际情况决定。另外只有在安全地方才能使用猫感，在其它地方使用都会减血。第三阶段是在钢筋结构的施工区，这儿虽不担心走道塌陷，但遭敌直升机和枪手的协同攻击，且光线昏暗，因此对方向和跳跃要求更高。一个难点在之字形斜坡处，必须由斜坡顶部跳向对面悬空的铁板，而铁板由于光线昏暗几乎无法看见，过此难点后的旅途

就比较明朗了。

表演中心

挥鞭使身旁的气球升起来，由其侧面竖立着的板子爬上去，返身跳抓气球底部横杆，飞渡到旁边一平台上，找到埃及猫藏身的面板。在大厅转一圈，击败众多守卫，跑进游乐场右后方的小隔间，拨开关以降下平台。根据猫感，爬门旁的墙，返身跳到刚降下的平台上，往左纵身飞跃，由四根横杆摆渡，落到铁架走廊上。转弯跳过缺口，左行，跳过一个更宽的缺口（此跳较难）。挥鞭击开地板，再跳抓身后的横杆，几个飞渡，抵达大厅左后方的一个平台，拨开关以降下中央的铁架走廊。回到大厅正前方的第二层平台，背对着门，经由横杆跳上铁架走廊。左行，跳上对面的铁板，左移至其顶部，返身跳上另一个铁板，右移到其最右边，挥鞭搭住右侧的铁桩，荡往右边的第三块铁板，继续右移，返身跳上第四块铁板。平移到其左侧顶部，返身跳上铁架走廊。

下面需在铁架走廊的缺口间进行一系列的跳跃，关键要把握好方向和起跳的时机，一个诀窍是贴着内侧的栏杆或墙壁跳，能减少方向上的偏差。不要图快，否则一不留心就会掉下去。几跳之后，由横杆飞渡到平台上。击倒守卫，往左跳过缺口，拨开关，搭乘升降台上去。往右跳上铁板，在两块铁板间来回跳至顶部，拨开关，降下中央的第二个悬空铁架走廊。回到平台，干掉两守卫，背对着门跳抓横杆，飞渡到铁架走廊上。接下来就和刚才类似，谨慎地在铁架走廊的缺口间跳跃或由横杆摆渡，落到更高层平台上。击倒两守卫，穿过出口。猫女得以见到黑德尔公司老板George Hedare，但恰好警官Tom Lone也赶来了。猫女撤退到中央顶层圆台，在此与Tom Lone展开一场大战。和Laurel Hedare相比，他的防御力更好，攻击性更强，不过凭借猫女出色的腿法，击败他只是时间问题。随后猫女将Tom Lone锁在地板上，并透露了一些她探索到的信息。

黑德尔公司总部

当猫女回到豪宅时，发现Laurel Hedare竟然谋杀了她自己的丈夫，原来她才是真正的幕后黑手！猫女急匆匆赶到黑德尔公司总部，在入口大厅经历一场恶战。先后出来三批女守卫，不仅持枪，而且格斗能力比以前的守卫要强，每批出来三到五人。由于暂时还没有获得埃及猫的帮助，必须靠猫女自己奋力搏斗。可充分利用的是大厅里两个间或开合的红色幕布，尽可能在早期将敌人打入幕布中，以减轻压力；当对手只剩两人时，再去慢慢折腾她们。另外，应避免遭到敌人的持续远程射击，可充分发挥腿法，在人群密集的地方作战。恶战之后，用猫感侦测，由右边的墙壁爬上去，返身跳上平台，经横杆飞渡到铁丝网，右移，跳上二层走廊。击倒守卫，在走廊另一侧尽头，用猫感侦测后爬墙，返身跳抓横杆，飞渡到木板上。往右跳跃（此跳较难），由横杆摆渡到另一块木板，再往右跳上第三层走廊。打败守卫，绕到另一端，踢开左侧的护栏，往左跳出去，由横杆飞渡上铁丝网。左移，返身跳抓横杆，飞渡到第四层走廊。再用猫感，在走廊另一端踢开护栏，跳上悬空的铁板，向上爬行，返身跳抓另一块铁板，上爬几步后再返身跳跃，由横杆飞渡，攀上大铁丝网。从它往左，在四块大铁丝网之间来回跳，最后由横杆飞渡到顶层走廊。在走廊尽头击碎杂物，找到埃及猫藏身的面板。

穿过出口，正好窥见警官Tom Lone向Laurel Hedare询问情况。露出破绽的Laurel Hedare夺枪击伤Tom Lone，猫女冲出来逼走Laurel Hedare。安抚了Tom Lone后，猫女开始尾追Laurel Hedare。来到杂物间，这儿非常危险。稍往前走，四周高处的走廊上就出现许多守卫开枪射击。在猛烈的火力下，猫女左躲右闪，不停地移动，直至房间右后方墙上的两个方形重物掉落下来。爬上重物所贴的窄墙，挥鞭拨门上方的机关，使悬挂在半空中的铁架荡下去，砸碎巨幅画像，从而露出通道。穿过去，眼看就要追上Laurel Hedare，她开枪击落一幅画挡住了去路。猫女借助走廊里的两个铁丝网罩子，从画的顶上绕过去，来到下一房间，在这儿也遭到来自上层走廊的枪手的攻击。爬上竖立着的大铁板，返身跳抓横杆，几个飞渡上至高处平台。继续由横杆摆渡，到一小平台。从右边的物品堆里拿起一个物品，砸向左边正旋转的风扇使之停转。由露出的缺口钻过去。下一个挡路的是一条小沟，可通过旁边的两个铁丝网罩子平移、跳跃跨过去。抵达屋顶，与无处可逃的Laurel Hedare决战。她的战斗力似乎较豪宅时更顽强了，不过即使有直升机帮助，她仍然挡不住猫女出色的腿法，最终被踢出楼顶。当猫女挥鞭将其挽住时，Laurel Hedare看着玻璃中的自己，一时万念俱灰，松开皮鞭，坠下高楼…… P



在悬空铁板间来回跳跃。



猫女逮着黑德尔公司老板。



从铁丝网返身跳抓横杆。

中国台湾省网络游戏排行榜	
(2004年07月下旬)	
1.	魔力宝贝 3.0
2.	O2 劲乐团
3.	童话——天方夜谭
4.	石器时代 7.5——精灵的召唤
5.	新天上碑 2.75——凤凰天舞
6.	梦幻之星网络版 Blue Burst
7.	天堂 II——混沌的年代
8.	星空之门 Online
9.	仙境传说——樱之花嫁
10.	N-age 3.0——梦想 e 甸园
资料来源：巴哈姆特游戏资讯站	

韩国网络游戏排行榜	
1.	Fantasy LIFE
2.	天堂 II
3.	冒险岛 Online
4.	天堂
5.	君主
6.	天翼之链
7.	Pangya
8.	奇迹
9.	Do Online
10.	精灵
资料来源：韩国 rankey 站	

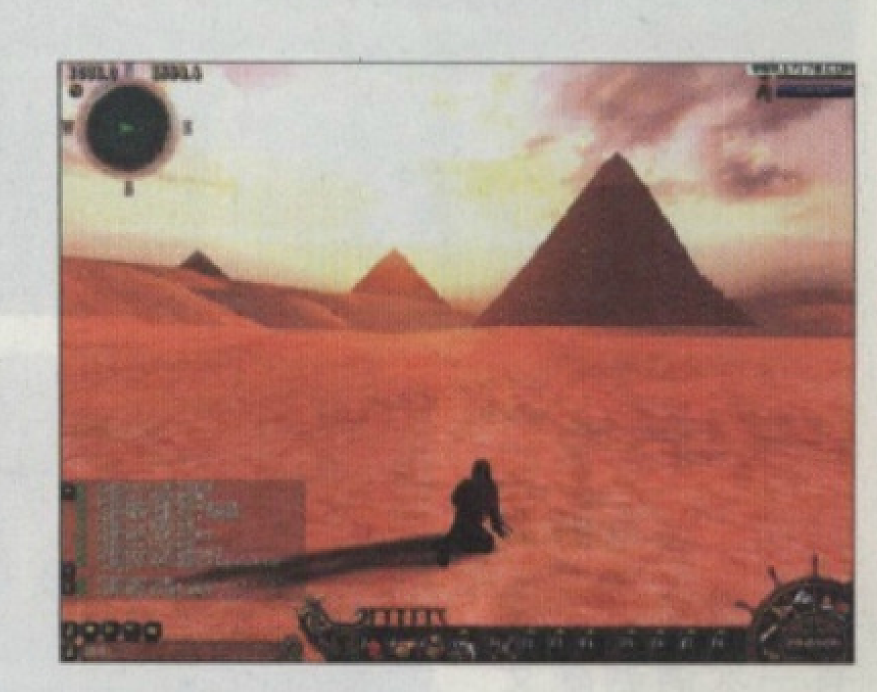
云网销售风云榜	
(2004年07月下旬)	
1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	盛大网络游戏卡
3.	仙境传说（RO）网络游戏卡
4.	网星（魔力/轩辕剑）直充
5.	剑侠情缘网络版
6.	华义 WGS 游戏卡
7.	命运之兵临城下游戏卡
8.	游龙世界充值卡
9.	A3 在线储值
10.	奇迹（MU）网络游戏卡
资料来源：游卡销售云网	

IDC预测：2007年中国大陆网络游戏市场规模将超过韩国

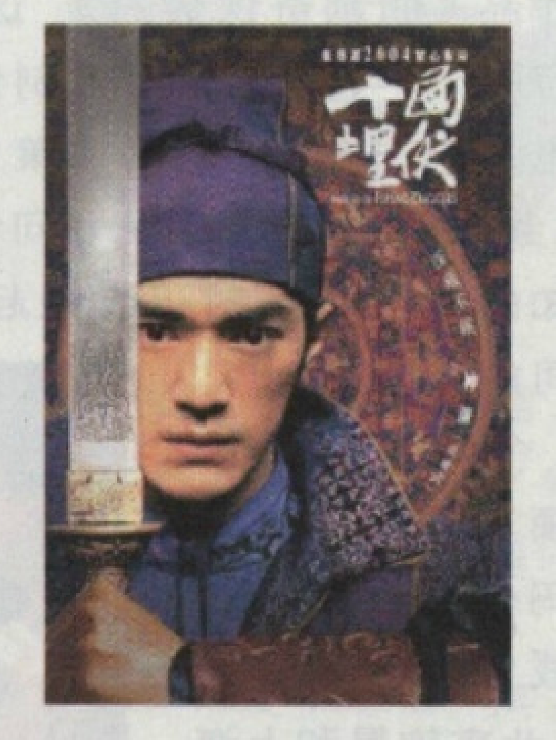


著名市场咨询和顾问机构国际数据公司（IDC）针对亚太地区（日本除外）网络游戏市场的调查显示，中国可望在2007年超越韩国，成为亚太地区网络游戏市场规模最大的地区。

据统计，目前韩国仍是亚太地区最大的网络游戏市场，2003年总营收达3.971亿美元（约合人民币32亿元），中国台湾省以1.704亿美元（约人民币13亿元）居次，中国大陆位居第三，营收总额为1.597亿美元（约合人民币12亿元）。IDC指出，由于中国大陆不断推陈出新，研发许多创新的网络游戏，2003年中国网络游戏市场增长达到46%，未来两年内，多人角色扮演游戏（MMORPG）预期仍将为中国网络游戏市场主流。



《十面埋伏》改编网游 张艺谋担任艺术指导



8月6日，代理运营《大海战II》、《神州天戈》的万向通信宣布，其下属的“十面工作室”正在制作武侠类网络游戏《十面埋伏》。游戏取材于同名电影，并且在电影《十面埋伏》开机时已经开始筹备。游戏将采用全三维画面，以盛唐社会的人文、艺术、市井风俗、娱乐、经济、宗教和自然风物为背景推演游戏世界。

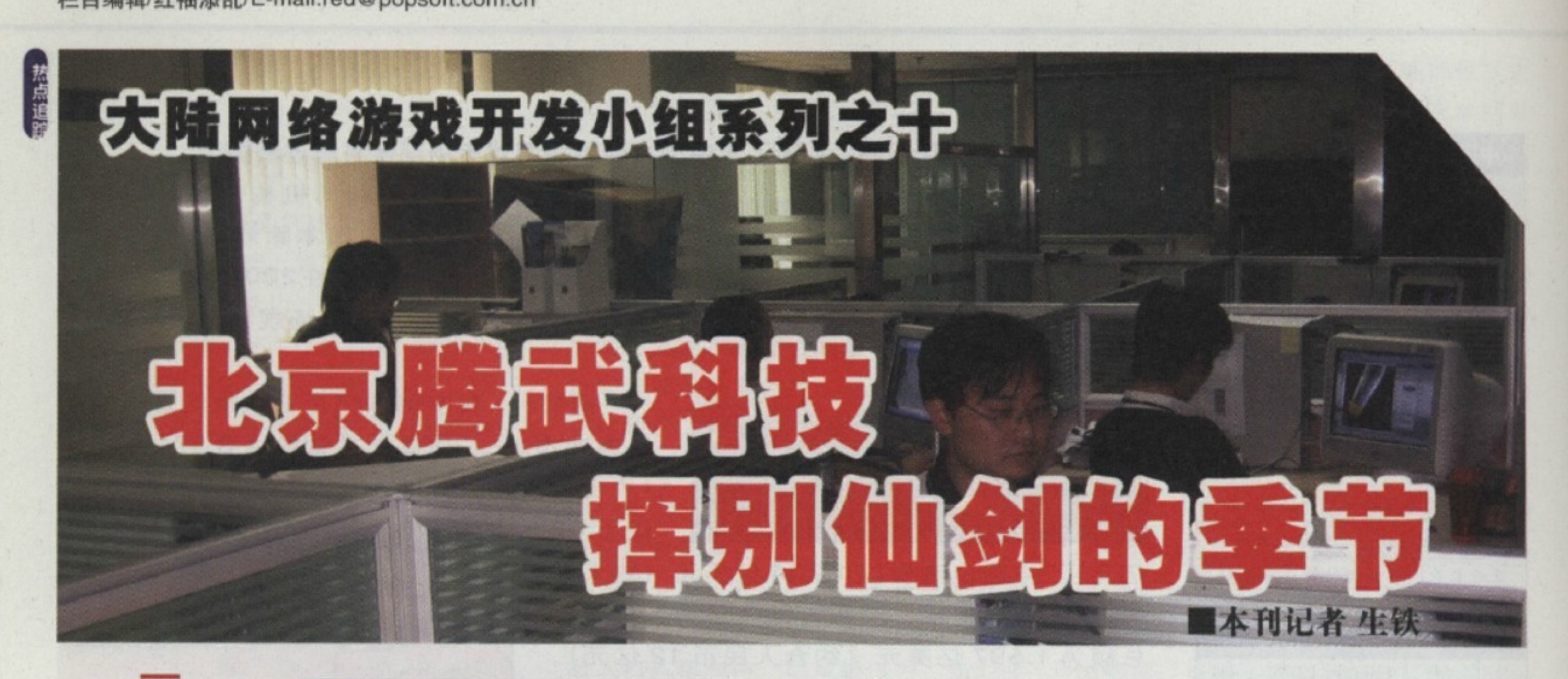


万向通信此次特邀张艺谋为该游戏的艺术指导，并且宣称，由于种种条件的限制，张艺谋“在电影中只用到了大约30%的艺术构思，而其余从未公诸于世的70%将在同名网游中得以展示”。该游戏预计于2005年6月上市，目标规模为20万人同时在线。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《英雄王座》	内部测试	8月10日	开始第一次限量内测
《侠义道》	1.71版	8月6日	新开上海二、贵州两台新服，并增加了高手带新人、江湖奇遇、恶赌鬼等新功能；强化武功和心法系统，增加双倍经验时间套餐系统
《碧雪情天》	公开测试	8月6日	正式开始公开测试
《神话》	公开测试	8月6日	正式开始公开测试，同时推出回馈现金等系列活动
《天翼之链》	2.44版	8月5日	开放主线第三、四节任务，新增地图
《传奇3G》	二次内测	8月1日	第二次内部测试正式开始，新放2000个内测账号
《互动武侠》	正式上市	7月30日	同步开放第二章全新故事情节《天涯侠侣》
《冰风传奇》	新服开放	7月30日	开放新服赤焰帝国，推出优惠活动
《科隆》	公开测试	7月29日	正式开始公开测试
《刀剑 Online》	新服开放	7月23日	第5次增加新服
《真孔雀王》	二次内测	7月23日	第二次内部测试正式开始，无限量开放注册帐号

热点追踪



大陆网络游戏开发小组系列之十

北京腾武科技 挥别仙剑的季节

■本刊记者 生铁

一

今年春天的时候，北京的天气还很冷。记者有一次遇到陈文斌，他就已经在为腾武科技四处寻找一流的游戏开发人才了。如果人才足够有经验，足够有才华，那么月薪上5位数也不是不可能。这个数字足以在每个人的脑子里转上两圈。那时的陈文斌刚刚从北京软星产品专员的位置上离开，而现在的他已经是北京腾武科技有限公司的产品总监了。记者第一次走访位于中关村中扬大厦的北京腾武科技有限公司时，他在自己的办公室里接待了我们。



腾武公司的入口，一切看起来干净内敛。

二

腾武科技是家什么样的公司？很多人对这个新鲜的名字可能还不熟悉。陈文斌为记者介绍了公司概况。

北京腾武科技有限公司成立于2004年6月，是一家以研发网络游戏为主的公司，为上海腾武数码科技有限公司在北京的子公司。公司总裁由杨震担任，常务副总经理由王世颖担任。



王女士在接受采访，她对游戏行业有着自己的思考。

在听过陈文斌介绍公司的情况后，记者第一次见到了闻名已久的王世颖女士。她看起来非常年轻，但是了解她的人知道，她不仅是中国游戏界为数不多的女性游戏人才，更是具备8年的游戏开发经验和5年管理经验的专业游戏制作人。作为国内最早的独立制作人之一，她曾独立制作国内首套恋爱养成游戏《情人节——不见不散》。在前导时期则参与开发了《水浒传——聚义篇》。3年前加盟软星科技后，王世颖在上海主导策划了她最出名的作品《仙剑奇侠传三》。这款国产游戏总销售量突破50万套，可以说是大陆制作游戏中销售最高的产品。王世颖女士参与管理和策划设计的游戏项目还包括《仙剑奇侠传三外传——问情篇》、《仙剑客栈》等众所周知的作品。她对记者谈起了成立北京腾武科技有限公司的始末。

今年2月，由杨震领军的上海腾武数码公司在上海正式成立。而在这期间，北京软星和上海软星公司发生了一些人事变动，《仙剑奇侠传三》开发团队的一些骨干陆续离职。在这一背景下，4月下旬一次非常偶然的机会，王世颖、陈文斌和杨震进行了接触。这也是王世颖和杨震这两位游戏业内资深人士的第一次见面。仅仅在会晤了两次之后，双方就互相认同了对方的游戏开发理念。杨震成立腾武的核心精神就是"要做一家重视玩家需求的公司"。而王世颖则始终认为玩家需要什么游戏，那么就该为玩家开发什么游戏。而网络游戏是目前玩家最需要的，所以她准备成立一个班子，着手进行网络游戏开发。



陈文斌向记者介绍北京腾武的创建过程。

两个人一拍即合，于是在"五·一"期间连执照和办公室都还没有的北京腾武，在6月16日便一切到位，正式成立了，就连游戏企业该参加的各种协会组织，都已经参加上了。这家开发公司由上海腾武投资，王世颖等骨干入技术股，预期一年半后开发出一款"华丽风格的国产武侠网络游戏"。据王世颖说，上海方面对北京公司的支持力度很大。

三

现在，让我们介绍一下公司的骨干吧。



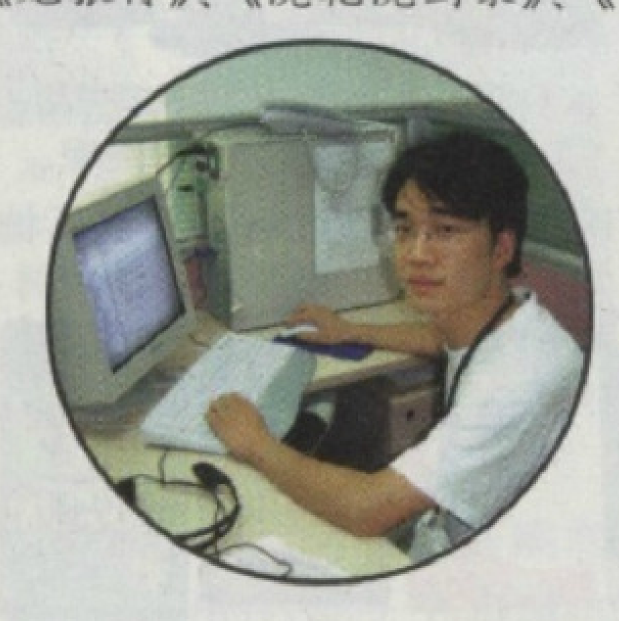
腾武开发团队部分成员：（左起）房燕良、王世颖、陈文斌、刘业平。

陈文斌，男。北京腾武科技产品总监。具备4年管理经验和3年的市场经验。陈文斌曾在北京软星公司长期负责产品工作，在产品的成本控制、宣传推广和异业合作方面经验丰富。曾由陈文斌负责产品及宣传推广的项目包括《仙剑奇侠传三》、《大富翁7》、《大富翁6 Plus》、《大富翁6》、《仙剑奇侠传二》、《汉朝与罗马》等，在销售上均取得不俗业绩。



房燕良，男。北京腾武科技技术总监。具备4年的游戏开发经验和2年的管理经验。房燕良作为程序骨干和主管曾在多家知名游戏公司任职，曾参与国内最早的图形网络游戏《笑傲江湖网络版》的开发，在项目管理、系统分析和3D引擎上经验非常丰富，对于项目时程把握和控制有非常成功的案例。房燕良曾参与程序设计和管理的项目包括《仙剑奇侠传三外传》、《仙剑奇侠传三》、《大富翁6》、《笑傲江湖网络版》等。

张涛，男。北京腾武科技有限公司美术总监。具备9年的游戏开发经验和6年的管理经验。张涛毕业于中央美院，作为游戏美术的主管和骨干参加过多个知名游戏的美术设计。在游戏美术的设计和制作上积累了丰富的经验。张涛曾参与美术设计及管理的项目包括《武侠Online》、《龙狼传》、《浣花洗剑录》、《平妖传》、《马场大亨》等等。



刘业平，男。北京腾武科技程序主管。具备3年的游戏开发经验。在进入职业游戏设计之前的求学期间，刘业平就曾经在多个平台上独立开发过多个类型的游戏作品。刘业平对于网络技术和3D引擎有非常深入的研究，独立开发了若干个网络游戏引擎的核心模块。刘业平作为程序骨干曾经参与的项目包括《仙剑奇侠传三》、《汉朝与罗马》等。

四

记者在办公区看到，目前有很多座位还空着，北京腾武仍在继续招兵买马。王世颖对记者表示了求贤若渴的心情。甚至说出了"只要是真正的人才，没有位置，也要为他创造位置。薪水肯定高过业内同等职务收入的平均水平。"王世颖一直在积极地接触和研究市面上的网络游戏，她认为开发一款网络游戏对她而言"首先是一种乐趣，其次才是一种挑战"。因为单机剧情的策划并不是一件有趣的事情，而是相当枯燥繁琐。而网络游戏做的不是剧情，而是一个完整的系统。对此王世颖充满了信心。



开发团队Logo。


在办公区一角每个员工都有拥自己的物品柜，小小的细节凸现出以人为本的精神。

腾武的管理非常严格，提倡8小时之内高效率工作，公司提出加班就要付加班费。因为腾武的骨干都是在业内多年的老人，他们亲眼看到对开发人员的"过度开采"导致的行业优秀人才大量流失。凭着他们多年的开发管理经验，他们相信在完备计划的基础上，高效率的8小时开发工作，其效果远远超过混乱的每天十几个小时的死亡进度。真正优秀的研发人员，可以也有权利在8小时之外享受每个正常人都能够享受的生活。

北京腾武的开发团队起名为"C-FORCE"。其中两条曲线代表：向心力量——团队精神缔造精品；中国力量——中国研发实力所在。游动的箭头代表：游于文化——立足传统文化，提升游戏内涵；游于技术——立足尖端科技，迈向更高境界。目前团队采用的引擎名为Quanta。该引擎是在团队总结多年的大型游戏开发经验教训的基础上全新开发的一整套专门面向MMOG的开发系统，其中包括底层核心代码库、MMOG FrameWork类库代码，以及完全整合的游戏开发工具系统和全面的游戏运营工具系统。它使用面向对象及泛型编程等现代软件工程技术，具有高度扩展性、可维护性。


公司办公区一隅。

一家游戏开发企业，在中国能否发展起来，需要的因素很多。但是记者知道一点，那就是公司的骨干要有相当大的激情和丰富的经验。这两者很难兼备，不过在腾武身上我看到了这一点。P

不谈虚拟 我们看实际

网易周边篇

■策划 本刊编辑部
■执笔 小蚁

提到网易运营的网络游戏，大家首先会想到“周星星”做代言人的《大话西游Online》。不但是因为名人代言给我们留下深刻印象，还因为《大话西游Online》是大陆地区自主研发的首批国产网游之一。此后网易乘胜前进，接连推出了《大话西游Online II》以及《梦幻西游》，所以这三年多时间里网易的相关周边产品也是相当可观的。让我们分门别类，看看网易的这些小玩意吧！

T恤篇



炎炎夏日，对玩家来说，没有什么比穿上一件游戏主题的T恤更贴心的事情了。网易在2003年陆续推出了多款《大话西游Online II》的主题T恤，图案有逆天魔、飞剑侠等几种，玩家反响热烈，所以今年夏天重新设计印制了两款《大话西游II》和《梦幻西游》的主题文化衫。这两款全部采用纯棉布料制作，透气、舒适。其中“大话T恤”以“武圣尊”为主题图案，“梦幻T恤”则以大家熟悉的“小海龟”为图案，背面为“梦幻西游”的Logo，设计上显得清爽简洁。不过各位读者看到杂志的时候，这两款T恤应该早已售罄了，因为这可是每款限量500件发售的哦。

手办篇



▲豪华的逆天魔玩偶
大包装，“请”出来的逆天魔真身是左边这个样子……

这是两尊《大话》周年庆时发行的手办，同样是全国限量发行3000套的。每个手办包中都包含八寸树脂手办模型逆天魔或飞剑侠一尊，形象极为逼真。每包中还包括镀银戒指一个、镀银合金手链一根、大话光盘一张，可以说是一种物超所值的《大话》藏品。不过也许您看到网易发行的Q版玩偶系列会更加心动。这套玩偶包由游戏中的六个转生人物的Q版型态精制而成，分别为飞剑侠、燕山雪、逆天魔、媚灵狐、小天王、玄天姬。每个人偶特聘著名卡通人物雕刻家吴春仪先生亲自雕琢造型，模型均采用进口树脂精制，配以红木底座，并印有相应模型编号，全国限量销售10000套，是收藏的上佳选择。包中还送刮刮卡一张，即刮即中大话币、点卡等，并可凭此卡参加统一抽奖，赢得VIP帐号、主创人员签名T恤等礼品。因此这些玩偶可不是简单的摆设哦。



▲Q版玩偶系列。不仅表情生动，上面还有“周星星”的签名呢。

点卡篇

和集邮一样，现在在玩家中也兴起了收集点卡的热潮。和前面介绍的内容相比，色彩绚丽、品种繁多、价值也相对低廉的游戏点卡对收藏者来说更常见，也更有互通有无的乐趣。网易的点卡有它独特的一面，一方面它是用PPC胶为材料印制的，质地坚韧，表面光滑不易卷折，比起一般纯纸质的游戏点卡无疑更为精致耐藏。网易点卡的图案一般分为游戏人物系列和代言人系列两种。特别是印有“梦幻代言人”杨千嬅和周星驰形象的点卡







▲有些卡片可是很紧俏的，不知道大家都集到了没有。



由于非常热销，因而收集起来并不容易，而为纪念大话两周年所发行的纪念卡也是一卡难求。由于网易的点卡大多采用“一卡通”的形式，也就是说购买一种点卡不仅可以为网游充值，还可以在交友中心、虚拟化身、校友录等等版块使用，因此也衍生出数个不同图案的系列，如可以同时用于《大话》、《精灵》等点数支付的图案系列，上面同时印有几款游戏的人物形象，这些卡片的收藏比起前面的系列无疑要更冷门一些。这里要特别推荐的是网易刚刚开发准备上市的一套“车队点卡”，整套卡的图案得到F1迈凯伦车队的授权，展示了迈凯伦赛车以及著名车手雷克南、库塔的形象，在所有点卡中不能不说是独树一帜的。



▲车队点卡系列，还有漂亮的卡套呢。



▲可以随处放置的小立牌。

其他周边产品

好了，越说到后面越平易近人了。看到这些可爱的包子了吧，网易已经推出许多这些来自于游戏表情聊天中的Q版包子们。这里不但有像#96这样笑脸盈人的小可爱，也有如#18那样阴险狡诈的坏包子哦。表情包子共有46款不同造型，带吸盘，可贴在室内窗户或车窗上，或摆放于电脑旁。包子们大部分都是限量发行的，所以如果有你心怡的表情在这里，可不要犹豫太久了。另外，随着《梦幻西游》的运营逐渐走向成熟，我们也逐渐看到越来越多相关周边产品和小礼物。小到一个纸质小立牌、茶杯垫，大到漂亮的梦幻台历、梦幻CD盒，物品虽小，却都是玩家们时刻可能用到的必需品。看来在如何进行产品开发、凝聚玩家忠诚度这一方面，每个厂商都在动脑筋想办法。而对玩家来说，就等待着随时品尝这些小玩意儿所带来的惊喜吧。



▲好包子，坏包子，看上去可真是一目了然啊。



▲《梦幻西游》豪华装客户端以精美合金铝盒包装，包含带新手装备、梦幻币、食物等的新手帐号卡以及玩家手册，作为礼物也不错哦。



▲主题台历的印刷十分考究。



▲主题CD盒。

回答问题拿大奖！

1.《梦幻西游》是从什么时候开始收费运营的？
2.《大话西游 II》新资料片的名称是什么？
3.《大话西游 II》前三部资料片的名称分别是什么？
4.《大话西游 II》新增的5个召唤兽的名字是什么？
5.全新作坊系统中的步摇坊是对应哪个装备再生长的？

请将以上问题的答案发往red@popsoft.com.cn，本期的礼品十分丰厚哦，我们将从回答对问题的读者中抽出15名参与奖、10名幸运奖及5名特等奖，奖品分别是新款表情包子一个、网易一卡通100点点卡一张以及周星驰亲笔签名的《大话西游 II》T恤一件！P



最近4个娃娃被逼着玩“暗黑2”，不玩不行，解释是：“目前市面90%网游的基础都是“暗黑2”，玩通“暗黑2”，其他网游上手就容易了。”4个女孩虽然开始撅个嘴老大不高兴，但没过几天就沉浸在“暗黑2”中不可自拔。

圆圆是个女巫，很怕死，磨磨蹭蹭跟在后边不肯挪窝，看到怪物尖叫一声掉头就跑；悠悠是个亚马逊，没有装备的她显得很笨拙，经常跑到前面顶着怪物的肚皮射箭；阿璇练了个野蛮人，因为什么都很简单：操作简单、装备简单、技能简单，死起来更简单；雪儿是个圣骑士，顶个阵跑来跑去也算是对得起大家了，虽然到了后期圣骑士和法师也差不了多少。就是这么一队人马，踩死了普通的老莫，踏平了噩梦的菠萝，横趟了地狱的小巴，跌跌撞撞居然也挂了个Patriarch的名号。

于是在《传奇世界》里，圆圆问为什么没有瞬移，悠悠问为什么按I键看不到装备，阿璇问为什么武器攻击力还不到3位数，雪儿倒很乖，什么也不问，只是控制角色跑来跑去觉得很茫然……看来，教授一些基本作战技巧还是很有必要的。

游戏娃娃的传奇世界

■策划 本刊编辑部
执笔 游戏娃娃
艺术摄影 Jin











在传奇大陆的民间流传着一种说法：所谓和平，完全是以另一场战争为代价的。

老早就听闻过《传世》里腥风血雨的故事，然而当我真正地投身其中，面对那些狂热的PK迷，即使身为一个战士，我仍不免有些惊慌失措。就在这个时候，GM领着一个强者走到我们跟前。刹那之间，天地万物黯然失色。我们揉揉眼睛，终于看清了他的名字：我的の梦。

我的の梦是行会"≈ 梦幻 ※ 漓江 ≈"的老大，经常会拿各种各样的衣服和武器出来Show，搞得跟时装模特一样。但据说他平日拿在手里的一把破烂扇子，才是其中最厉害的装备，这把名为"逍遥无极扇"的扇子其实是道士的终极武器哦！而在这个区里一共也只有两把！不过这些都还不是老大最厉害的地方。按说老大当初在第九区，带着百十来号人，仗着40多级的功底，每天拿把"破"扇子扇着玩，小日子过得也挺滋润的。但他却总觉得不爽。等到新的服务器开放，老大立刻就跑到49区开创了这个名为"≈ 梦幻 ※ 漓江 ≈"的行会。刚开始，也只有一百来个人，可短短两个月的时间，行会已经壮大成为将近600人的组织，而且也从当初的初级行会升为了5级行会！老大还跟我说，道士练到后来是死不了，可也打不死人。所以他还准备练一个武士的号，等其升到一定等级之后再把位置传给那个武士。汗，这老大的想法……嘿嘿，一般人自是无法理解的啦。

话说回来，现在行会里其实还有一个帮主，他就是『龙☆魂』→斩。他从前是另一个行会的帮主，后来被我的の梦挖了过来。曾经偷偷地问过老大，他们两个谁更厉害，但老大却说是好兄弟不论强弱……骗人！不过等到亲眼看见这个43级的武士用烈火连斩砍掉我一半的血……我对他的敬佩也如那个滔滔江水绵绵而且不绝了啊（其实是不敢不服啊，555）！不过，小女子又偷偷想，咱们行会里像他们这样的强者又有多少呢？

≈ 梦幻 ※ 漓江 ≈行会十大高手

ID	职业	等级	游戏感想
我的の梦	道士	43	喜欢PK和打装备
『龙☆魂』→斩	武士	43	我行我素，快意恩仇
梦の蓝天	道士	43	乱砍
『龙☆魂』→狂	武士	43	忍一步风平浪静，退一步海阔天空
梦の三少	道士	42	消磨时间，好玩，朋友多玩得开心
梦の傲月	武士	41	帅
梦の嫣然	武士	40	喜欢PK
梦の老五	道士	40	游戏就象下围棋，要后发制人
随便乱杀	武士	41	杀人就是我的快乐
樱花妹妹	道士	39	不知道说什么

以后大家在游戏里看到这些名字可要小心哈。活活。

你可别看他们说得恶狠狠的，但其实人都很好。就算打我们也都是开玩笑的，半血的时候老大就会过来给我们加满血哟:)。



逆魔殿，娃娃共进退

在沙城，一直流传着一个凄美的传说，一个关于逆魔的传说。传言逆魔原来曾经是一方诸侯，他爱上了一个异族女子。这个女子由于他杀了她的族人而自杀了！为了救活她，这位诸侯把自己的灵魂卖给了魔君，成为了逆魔。我，雪儿，一个35级的法师，今天就要和行会老大我的の梦，和行会中的勇士们一起，去杀死逆魔，释放这个可怜的灵魂！

在逆魔倒下的一瞬，我看到他的眼中杀气尽退，眼底透出一种神圣的光辉。那一刻，我的心里觉得好轻松，这个传说终于有了结局，我也在心里祈祷，希望这个灵魂会得到他的永恒！收拾好战利品以后，我心情舒畅地走出古刹，哇！沙城竟然下雨了，这真是难得。我在雨中冲洗着战斗的污秽，隐约中仿佛听到天边传来一丝歌声：……不管付出任何的代价，我愿为你钉上无悔的十字架……



杀魔王之前，准备是一定要做好的，这可是持久战呀！战士买红，法师买蓝，道士买符，这个常识大家都知道吧！看看我的瓶瓶罐罐，怎么样呀？我可是一直装到自己背不动为止哦！



我们在沙城的议事厅中，等待行会中的高手来带我们一起去闯逆魔殿！梦の老五换上了金鹏宝甲，拿起无极，要和我们一起上路了，他衣服上的那根羽毛真的好漂亮！我想给它揪下来:)。



这里就是逆魔古刹（跃马平原 370，696）了，靠近以后，你能感受到一种诡异的气息！这种贴着符，捆着锁链的石柱，在逆魔古刹中处处皆是，据说是为了防止魔王从古刹中逃脱。



大家要保持着一个很好的队形才能前进。去杀逆魔，一定要有一个好的队伍，因为你面对的不仅是几个怪物，还面临着其他玩家的竞争，只有大家团结互助，才能成功地突破逆魔殿！







红的和灰的雕像都是我们杀的怪物尸体，我们队伍的口号是：遇人杀人，遇佛杀佛！一路"三光"，挡我者死！在路上遇到的不管是怪还是人，都是我们的补给站！



等了两个多小时，逆魔在大家聊天有些放松的时候突然出现了。阿璇大喊了一声：大家赶快跑啊！晕，应该是大家快站好位置才对，不要慌，一起打！把逆魔逗得团团转，怕什么呀。



逆魔是物理攻击免疫，打他时战士就不要上前了，因为你不但打不了他，近身攻击还会使逆魔召唤出一群怪兽。如果你这样做了，我想打你的就不只是怪了，还是看我的吧！



经过大家的不懈努力，逆魔这个家伙终于倒下了。我看着地上掉出来这么多东西，还真不知捡哪一个好了。东西多了，既是一种幸福，也是种负担，幸福的负担，奢侈吧！

通天塔，娃娃同生死

昨天的逆魔战刚刚结束，今天我们四姐妹又要去通天塔9层观光旅游。任务开始前我们在沙城集合，向行会的老大提出了今天要去挑战通天塔。老大听到我们的要求时候，表情异常严肃："你们去通天9，只有一个字——死。"听到这个，我们心里都有些怕怕，不过还是坚定地点点头，看见我们的坚决，老大什么都没说转身出去做准备。

我们再看到他时，和前几天的样子简直有天壤之别，漂亮的带羽毛的铠甲没了，手里的扇子也换成了一把普通的刀，看来老大也是怕死的哦。这时候梦の魔幻使者也进来了，他也是一身简装，问我们几个是不是已经准备好了，好了就可以走了。我正在奇怪为什么去那么危险的地方人却这么少的时候，老大先开口解答了我的疑惑："我们一会就一路跑上去。"正因为危险，所以人越少反而越不容易乱咯。





出发之前召集人手整理装备道具，老大再三吩咐我们一定要带够血药。而悠悠和我正在学习怎么一次用群体隐身术罩住更多的人，你看，狗狗也能隐身哦。



4楼到5楼的楼梯口老大开始展现技术，把分散的怪物吸引到一起拉开让楼口可以顺利通行。看见这么多向我冲来的怪物了吗？这是可冒死拍的照片哦。雪儿一见这么多怪物就吓得回头逃跑了。



在等待老大过去吸引怪物的时候，雪儿不小心被残余怪物盯上了，还好道士们及时用隐身术，让怪物们失去了目标。看着离自己半寸远的大刀，电脑前的雪儿也抹了一把冷汗。



我们一直靠着边跑，尽量不让怪物注意，但我突然卡了一下跑慢了落在了怪物堆里，只见一群怪物围了上来，然后就看见身上的药往外掉了……555，我死得好惨T_T。



没有听话靠边跑，想从怪物群正中间缝隙穿过去的雪儿，在魔法盾消失的瞬间被拿大刀的召魂使来了个一刀两断，死在了距离门口的最后一步上，没罩上魔法盾的法师就是被怪物秒杀的命哎。



高台可摘星，惊险过后分外美丽，这是8楼中间休息用的走道。正准备到边上拍几张照片时，魔幻使者却很煞风景地说："小心掉下去，会摔死。"虽不知真假，但也吓得圆圆连忙缩了回来。



老大把守在往9楼口的怪物都集中拉过这条小道，我们屏住呼吸靠在边上，这时悠悠的隐身突然失效，怪物们全都回头追过去，她被群怪踩倒在地，身边三人也只好无能为力看着了。



圆圆一上通天九就受到了怪物队伍的热烈欢迎，没来得及接受老大的隐身就趴下了。期待这幕已久的另三个娃娃一起拍手祝贺，气得圆圆直跺脚，不过无论如何任务都算成功咯。





娃娃"传世"随想

佛曰：生为生者为生，死为生者亦为生。

≈梦幻※漓江≈是《传奇世界》49区撼天服务器一个非常受尊重的行会，行会的会长我的の梦。短短5天的接触，这位身着金黄相间的天尊道袍，起初让我们觉得冷若冰霜的会长，其实是那么的谈笑风生、和蔼可亲，就是这样一位会长在这片PK成风的大陆上稳稳地巩固着自己的地位。

在"传世"的这些日子，会长和他的兄弟们等对我们的照顾真可谓仁至义尽。从学技能到打怪，从彼此交流到替我们出头，我们几乎享受着所有传世玩家梦寐以求的待遇。在和行会每个成员的接触中真正让我们感觉到了他们的有情有义。

还记得圆圆有个招式总是用得不够理想，会长亲自上阵自当靶子甘愿让圆圆反复练习，最终让圆圆熟练掌握了这项技能；还记得去逆魔殿时悠悠突然发现自己的符用完，这对道士而言简直是致命的威胁，而会长在怪物逡巡的危急时刻将自己的道符分给悠悠；还记得走到通天4层阿璇被怪物杀死，会长却不愿让任何一个娃娃留下一丝遗憾，不顾凶险毅然折返回去再次将阿璇带到5层；还记得在进摘星台门口的一瞬，雪儿被成群怪物淹没爆掉了装备，又是会长凭着高超的技术在怪物群中往来穿梭捡回价值不菲的装备完璧归赵。

在《传奇世界》中，我们开心的生活着，时间就这样到了我们该离开的时刻，当天我们看见了流星雨，我们在心中祝福着，祝福着≈梦幻※漓江≈，希望他们在传奇的世界越来越好。



悠悠：只有在和睦友好的气氛中帮会才能日益强大起来。



雪儿：传奇世界，处处危机，做个法师，想不死真难呀！



阿璇：沉痛悼念我那只沦为自己人和怪物们练刀对象的狗狗。



圆圆：努力在老大身上"练习"了5天，我的烈火连斩却还是毫无起色……





加入《大众软件》短信平台，与游戏娃娃即时交流！发送yx到525211，将得到"加入《大众软件》短信俱乐部，与游戏娃娃们聊游戏"的回复内容，资费为5元/月。确认请发送y到525211，即申请成功，聊天请编辑内容发到525211+游戏娃娃编号，01为圆圆、02为阿璇、03为悠悠。04为雪儿，如与圆圆聊天，编写内容发送到52521101即可。游戏娃娃信箱：gamebaby@popsoft.com.cn



RO一款游戏的盛会
——RO国际精英邀请赛

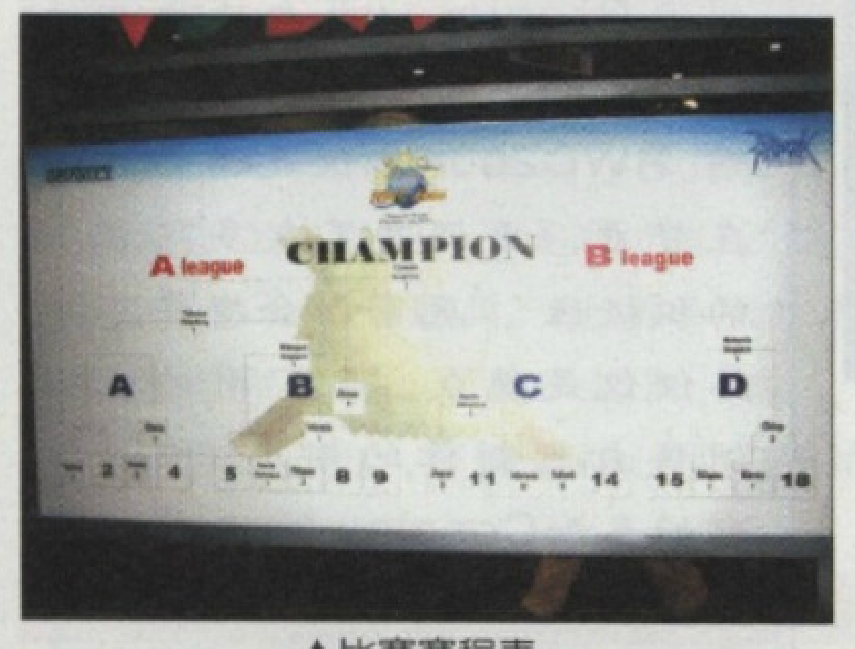
■本刊记者 辰烽（自韩国汉城报道）

2004'RO国际精英邀请赛，全球正式的名称其实应该称作“2004'RO世界杯赛”(Ragnarok World Championship 2004，简称RWC2004)。它是由《仙境传说》的开发公司Gravity举办，2004年7月18日、19日两天在韩国首都汉城市国际展览馆COEX的太平洋馆进行，参赛的队伍共有18支，分别来自中国、日本、泰国、印度尼西亚、马来西亚、菲律宾、美国、韩国，以及中国台湾省。参赛的选手一共有162名。除了比赛，Gravity还举行了Cosplay大赛、RO画廊、周边展示等丰富多彩的活动。下面就请随我一起来到现场观看这次RO的盛会吧。


▲RWC2004举办地COEX。

比赛篇

本次每个地区的参赛队伍都有两支，非常凑巧的是2支中国队代表队（“龙战”和“亚特总堂”）竟然第一轮的对手都是东道主韩国队。恰巧亚洲杯足球赛正在中国如火如荼的进行着，于是一种合理的联想与责任感不禁在所有中国代表团成员中产生。



▲比赛赛程表。

本次比赛每个队各有9名选手，9个人的职业1个巫师、1个牧师，剩下的4个职业要1个或者2个参赛队伍自己决定，很多队伍都是选择刺客一名，骑士、铁匠、猎人各两名的分配方式。赛前会给30分钟的时间用规定的RO币购买自己需要的道具和分配技能点数。如果赢了，下一场还会继续用这个人物和剩下的钱，所以比赛中常出现的比分一般是9：4，9：5，而并非是9：0，这样可以省下不少钱。一场比赛的比赛时间为10分钟，10分钟过后剩下的人数多的队为胜利的一方。决赛是5局3胜，半决赛是3局2胜，剩下的比赛是1局1胜。


▲中国“龙战”队首战告捷。

17日上午11点，分在A大区的中国“龙战”队与韩国二队的比赛正式开始，一开场韩国队就近身攻击龙战的法师，龙战的牧师和猎人贴身保护法师，猎人的夹子也在一边控制对方的近身职业。法师被他们的近身职业围攻就逃到楼梯下面去了，当然韩国的近身职业配合猎人夹子封住中国法师下来的路口，也许是技术问题，最后法师兜半圈可以从另一个出口回到中场。法师逃出包围的时候，龙战的近身职业也不甘示弱，开始疯狂围攻韩国的巫师。他们的巫师在龙战的几个近身职业的攻击下，没多久就倒下了，场上9：9平衡的局面僵持并不长，巫师倒下后局面也往一边倒了。最终龙战队9：1战胜了韩国二队。首战的胜利好像有些过于轻松了。


▲中国台湾省代表队。

当刚刚比赛结束的中国队队员正要到饭店吃饭的时候，主办方突然通知说改变了赛程时间，要求中国队员马上回来参加第2轮的比赛，没有心理准备的龙战队马上回到现场参加了跟中国台湾一队的复赛。但刚进行完一场胜战又过于兴奋的中国“龙战”队选手们并没有想到对方已经进行了充分的准备。刚进游戏龙战队的近身职业还没追到对方巫师就已经被冰住了，而对方近身职业马上就围杀中国的法师，没有近身保护的法师没多久就倒下了，法师倒了局面也



▲中国“亚特总堂”队接受智冠总经理王俊博的颁奖。

只能一面倒了。最后以5：9的比分输给了中国台湾一队。中国台湾一队最后取得了A大区的第一名。

7月18日中午12点，中国“亚特总堂”队与韩国一队的比赛正式开始。以往中国冰冻成功的概率并不高，但是这次比赛中并不如此。韩国队的近身职业基本上都被冰冻而无法移动，韩国队整体上一直已经处于被动状态，而中国的近身职业可以轻松地进行攻击。最后比赛以9：4，中国亚特总堂队获胜。刚跟韩国队进行比赛取得胜利的亚特总堂，根本没有想到下一个对手马来西亚队实力也很强大。比赛最后的结果是7：9，马来西亚队侥幸获胜。B大区的第一名最后被台湾二队获得，两支来自中国台湾省的战队最后进行了总决赛，台湾二队最终获得了总冠军。


▲总决赛会场门口玩家排起了长队。


▲游戏周边的销售台。

赛场篇

在赛场中其实最吸引人的往往并不是比赛本身，在赛场的大厅中，一个个靓丽的展台往往更吸引到场的观众。




▶各色的Cosplay争奇斗艳。



◀真人装扮的波波力十分吸引观众。

一款网游的比赛也能牵动这么多人的关注，除去游戏本身的魅力，我们更体会到了Gravity以及全球众多运行商的通力合作与精心策划。RWC2004不仅是举办者在努力，更调动了众多玩家的积极性。玩家在会场中不再仅仅是观众，他们有的在销售自己制作的周边产品，有的参加Cosplay，就算最普通的玩家也会自己装扮起来，成为会场中一道风景。我想这可能是很多展会今后最值得借鉴的地方。融入其中，其乐无穷。P

《石器时代7.5——精灵的召唤》简要任务流程

■北京 阿卡



随着伊甸大陆的开放，原始人们在这片乐土中创造和享受着全新的石器生活，全然不知这片大陆的主人艾巴登与黑暗世界中的魔族有着深深的联系。《石器时代7.5》将在任务中融入丰富的剧情，通过一个个任务的衔接，使原始人们能充分了解到7.5魔族入侵整个事件的前因后果。

一、精灵的召唤

原始人日渐远离的心，让精灵们感到不安。特别是成年的原始人不愿意帮助弱小的原始人，整个石器社会中，弥漫着孤立的氛围。于是精灵们创制了"精灵信物"以及"勇者信物"两个道具，让弱小原始人可以通过勇者信物得到勇者的帮助，而成长起来。

长大的原始人和曾帮助过他的原始人都可通过信物获得价值非凡的奖励。

二、雷尔的阴谋

艾巴登自伊甸园开垦之后不断拓展势力，但他始终不敢忽略镇守在地、水、火、风城的四大精灵，于是艾巴登不停地思索铲除这4个绊脚石的计划。手下雷尔见状主动向艾巴登请命，以便让他专心吸取人类的灵魂。狡猾的雷尔晓得四大精灵也非等闲之辈，亲自出马有可能两败俱伤，所以他想利用其他人的力量来铲除四大精灵，他开始等待曾经和四大精灵有过接触的勇者。

在受命于精灵之后，勇者踏上了讨伐艾巴登之路。然而在雷尔的精心设计下勇者还是第一个找到了他那里。单纯的勇者被雷尔的花言巧语所蒙骗，将四大精灵所赋予的力量交给了雷尔。得到灵力的雷尔立刻原形毕露，并将勇者打入地牢。被囚禁的勇者意外碰到了同样被囚于此的地城王子，了解到牢门的钥匙被一只老鼠偷走。勇者抓到了老鼠并取得钥匙。重回地面的勇者打败雷尔所安排的魔族。历经波折之后，勇者重又站到了雷尔的面前。这次不用说，勇者绝对不会上当了，拼尽全力去击败雷尔。

任务条件：等级90。

三、终极转生之谜

虽然调查到雷尔是艾巴登的助手，但战胜只拥有艾巴登小部分力量的雷尔就已让勇者精疲力竭，如何才能击败艾巴登呢？

勇者努力修炼自己，希望能变得强大，却发现最终也无法达到足够的能力。勇者开始怀疑自己，但他忽然想到了精灵王的提示，了解到终极转生之谜———个超越凡人力量所能达到的极限。但作为凡人的勇者如何能一次又一次地承受如此强力的冲击。6转难道只是一个遥不可及的梦想么？勇者询问黑暗精灵王，得知以凡人之力无法承受终极转生的巨大冲击，必须要一个勇者的忠诚伙伴来替他承受，净化勇者的身心。

这个忠诚伙伴自然就是勇者们带大的宠物。不过一般的宠物没有这样的能力，必须要转生过1次的宠物，这就是宠物的2转。在净化勇者的同时宠物也获得了超强能力，因此能替勇者承担巨大的终极转生压力。

任务条件：5转，完成精灵召唤的勇者任务1次，雷尔任务1次，拥有1只自己的2转出生宠，15个魔界之门的碎片。

四、永恒的忠诚

得知终极转生秘密的勇者决定去探寻宠物2次转生。不过之前先要完成一次宠物一次转生。将玛蕾菲雅带回精灵王身边，虚弱的玛蕾菲雅请求精灵王利用他的力量给予宠物一次重生机会。宠物得到新的力量之后，勇者询问宠物2次转生的方法，玛蕾菲雅告诉勇者，目前她只有原始精灵能力的1/10，如果勇者在某个地方遇见她残存的力量，请将之带回，玛蕾菲雅就能慢慢恢复，宠物2次转生之谜就会解开了。



勇者决定前往黑蛙洞寻找带回玛蕾菲雅四散灵力的答案。在新藏那里，勇者得知需去暗灵公会查询使精灵聚集的方法。勇者从暗灵公会得到有关召唤方法的兽皮，在追猎者公会得到记载有召唤方法所需水晶矿的地图，又在达那矿工沃夫伊处得知挖掘水晶的具体地点。

挖掘到水晶并在三大职业的勇者共同努力下，终于召唤回玛蕾菲雅的灵力，重新获得了宠物转生的可能。

任务条件：至少3人分别为三大职业共同完成，四色水晶，三大职业召唤符文，结界绳，凝气石，沃喀。

画龙点睛



《破天一剑》中的几种赚钱技巧

■北京 花无心

许多玩家热衷于研究《破天》中的生财之术。所谓"君子爱财，取之有道"，和现实中一样，《破天》中紧俏商品的利润最大，其次是必需品的消耗，所以关键是要攫取商机。下面介绍赚钱的几种方法以作参考。

打牌一族：以打铜牌、银牌、各种龙牌为生。龙牌中的紫牌和绿牌使用量很大，宝宝的装备能用到，拔刀、升专署武器也要用，所以龙牌系列有很大的投资空间，利润在30W左右；平时必须品中铜牌的使用量远大于银牌，因此银牌的价格在一路下跌，而铜牌一直稳定在7W左右，从长远看铜牌的市场比银牌更有潜力可挖。

升装备一族：掌握一定的技巧，把装备和刀都加牌加到7或者8，运气好能加到9。这部分人只占了《破天》玩家很小一部分，因为风险是很大的。但如果运气好，一件装备可以换同级别的2~3个，利润相当可观，是暴富的一条捷径。这要求玩家对加牌有很高的技术支持，否则将损失惨重。

小商品一族：做镐石的材料大家都知道，这些小东西看起来不起眼，但真正用起来需求量还真不少。打沙血、沙胆、原木等原料虽然升级不快但是赚钱却很快，有很多级别高的玩家不肯花时间去打，正好可以赚他们的钱。各种垃圾染色统统不要卖掉，分门别类起来，有玩家要做黄金染收购染色时就可以脱手，小赚一笔。等到级别高时会发现做很多东西都需要玖玉，材料除了软玉需要去神墓2层打，镐石可以自做，一个玖玉能卖到15W左右，利润空间也不算小。

染色一族：专门从事染色制造行业可以说利润是最大的，需要染色的总共每样需要16套。个人认为最好多准备几套才是万全之策。黄金染卖的价格都是千万以上的，黄金的诱惑可是没有几个人可以抵挡住的哦！

跑路一族：如果有很大耐心和恒心可以去神墓50层发财，带笋600、蓝200、肉100、1个回程、少许药即可前去探险了，还要多带些PTB，1000W左右就差不多够用了。从99层出发，前面30层非常容易。神墓每10层的地形都是一样的，记住要走对角，对角不通就走先前进那个门的上面或下面那个门，要快，不然在2分钟后门就变了。81层、71层、61层都不要推，因为穿过了前面的10米左右就到80、70、60层了，在这几个门可以来回的动动看，运气好的话可能到达下一层。60~50层最难跑，因为门的变化真的太快了，记住坚持就是胜利，夙愿经300W、体力还丹30W、内力还丹30W，一般后两种使用的比较多，可多采购以备投资。

《剑侠情缘 Online》洗点小技巧

■北京 烈焰天鹰

伴随剑网90级技能的开放，一些方便玩家的设计也体现了出来，在新开放的洗髓岛中，玩家可以自由加点，体验各种职业的不同发展方向。

进入洗髓岛的条件不算很苛刻，只要玩家级别达到50级或以上就可以从七大城市的车夫处直接传送到洗髓岛，不过无门无派（白名）的不能进入。

在岛上有一些木人、木桩、沙袋可以供大家体验加点后各项武功的效果，不满意可以随时和岛上的叛僧对话，对话后技能点将被复原，这样就可以再次重新分配技能点数。当然，光打木人、木桩、沙袋是不能完全体现出一些技能的威力的，这时可以邀请其他玩家组队，进入洗髓岛山洞切磋切磋，在山洞有5分钟的时间限制，时间一到就会自动出来。在此期间，死亡后在洞内重生，与"阵营使者"对话选择阵营后，仍可继续切磋。若其他玩家离开山洞，直至剩下一人时，此玩家也会自动出来。不过要注意的是，技能调整后只有一次免费入岛的机会，离开洗髓岛后，技能的分配也将就此确定，要想再进岛就要付出一定代价了，因此一定要慎重。



一年一度的电子竞技盛事——WCG2004中国区总决赛前不久在京城顺利落下帷幕，短短的3天时间里，选手们为我们献上了一场又一场精彩的比赛。在魔兽项目上，经过激烈的比拼，Yoliny.Suho、Yoliny.Sky以及单挑王子（DT）最终从各路好手中突围出来，分获1、2、3名，并将代表我国出征美国旧金山，角逐电子竞技界的最高荣誉——WCG世界总冠军。



不可战胜的Defend流？

——三星电子杯WCG2004中国区总决赛战报

■北京 世玉

这一期笔者为大家带来的是本次WCG2004中国区总决赛胜者组冠军与败者组冠军之间的较量，对阵双方为同属Yoliny俱乐部旗下的Suho和Sky。

在介绍比赛前，先简单为大家介绍一下2人在本次总决赛中的征程。Suho在第1天的小组赛中可谓一帆风顺，稳获小组出线权后，出于俱乐部的战术安排，故意输给了队友Sky，让后者避免了因与其他对手同分进行加赛的情况发生，从而携手进入复赛。

WCG2004 中国区总决赛
比赛地图：Lost Temple
游戏版本：1.15
Yoliny.Suho（下简称Suho）：暗夜精灵（下简称NE），胜者组冠军。
Yoliny.Sky（下简称Sky）：人类（下简称HUM），败者组冠军。

在第2天进行的8强比赛中，Suho更是一路顺风，三战三捷，率先取得胜者组冠军；而被Suho打入败者组的Sky并没有气馁，在淘汰掉了Hunter.Handme后顺利进入第3天的比赛。

最后一天，由于17Game.XiaoT的迟到，影响了自己的水平发挥，Sky也继Suho和DT之后取得了最后一张进军美国的入场券，并在接下来的败者组决赛中发挥出较高水准，战胜DT，与Suho会师决赛。

总决赛第1场在大家极为熟悉的地图Lost Temple上进行，Sky充分利用地图以及出生点对自己的优势为我们演绎了Defend流的精妙之处。下文在分析战报的同时，笔者也会穿插为大家讲解Defend流的战术运用。

双矿开局


图1


图2

使用HUM的Sky出现在6:00方位，而选择NE的Suho诞生在12:00位置。Lost Temple这张对HUM较有利的地图，加上有利的出生位置，Sky一开始就看到了胜利希望。

本场比赛双方都采用了比较常规的开局，由于是远点作战，Sky没有丝毫犹豫，果断地采取了双矿开局的战术；然而Suho用来探路的小精灵也及时地发现了这一情况，并成功地爆掉了Sky的水元素。如图所示，我们可看到Suho的小精灵并不是在第一时间就去爆对手的水元素（图1），而是等到可以一击致命时才从容出手（图2）。

Suho发现了对手的意图，但由于距离过远，随后赶来的恶魔猎手只是进行了象征性的骚扰，便被大法师+水元素+步兵的组合打成了红血，不得不选择撤退。至此，Sky的双矿开局已基本完成，为Defend流打下了坚实的基础。

战术解析：Defend流是指HUM面对NE或UD时，成功双矿开局后，在充足资源的保证下生产纯机械化部队的战术。而其关键之处就是初期双矿开局的成功，只有在双矿的保证下HUM才能有足够的资金量产直升机+蒸汽坦克，因此双矿开局是基础中的基础。回到本场比赛，对位的出生使得Sky可毫不犹豫地采用双矿开局的战术，虽然被Suho爆掉了一个水元素，但恶魔猎手的骚扰并没有对自己造成实质性的打击，因此Sky在布局阶段可以说是相当成功。

第一次接触

初期骚扰的失败并没有让Suho气馁，利用传送权杖迅速返回家中的恶魔猎手（图3），带上刚刚生产出来的弓箭手清理了自己分矿的怪物后，便马不停蹄地直奔Sky家中，希望在对手双矿刚刚成形之际给予对方毁灭性的打击，而且这个时候Suho的第二英雄丛林守护者也已从家中赶赴前线（图4）。


图3


图4

应该说这一次的攻击还是十分有效的，不但迫使Sky从主矿处调来民兵，在丛林守护者的荆棘缠绕下Sky的步兵也一个接一个地倒了下去……然而就在胜利的天平开始向Suho倾斜时，一个误操作使得恶魔猎手不幸阵亡，迫不得已之下，Suho只好选择鸣金收兵。虽然战斗的同时，Suho也在自己的分矿处放下了生命古树，但面对已无法攻克的人族基地，Suho会有什么好的对策呢？

战术解析：如果说双矿开局是Defend流的基础，那么以最小的代价抵挡住对手第一拨的攻势则意味着Defend流能否成功地迈出第1步。由于双矿开局导致科技远远落后于对手的Sky，面对对方双英雄+弓箭手的进攻并没有慌乱，从容指挥部队围杀Suho的恶魔猎手，因为只要能逼得对手使用回城，Sky就能有足够的时间迈出Defend流的第1步——防御。而同样觉察到这一点的Suho，在自己恶魔猎手已红血时还是试图依靠操作来逃离战场，最终导致了恶魔猎手的阵亡，也为自己最终失利埋下了伏笔。

初现Defend流

顶住了对手第一拨攻势的Sky立刻停止了步兵的建造。先是在主矿和分矿处同时放下多个箭塔和炮塔以防止NE的再次骚扰，紧接着在强大的经济支持下，基地开始迅速攀升3级（图5），刚刚买回的伐木机器人也迅速投入了工作，与此同时在阴暗的角落里放下了3个车间准备量产直升机（图6）。一系列清晰的准备工作预示着Defend流即将成行，而此时的Suho还正以熊加鹿的组合拼命地打怪练级，丝毫没有预示到即将降临的灾难。

Sky为了尽可能地拖住对手，不让对方发现自己的意图，在清理了5:00方向地精实验室的怪物后买了一艘地精飞艇，带上了自己的全部兵力对Suho的分矿实施了空投（图7），并在对手回城之前指挥自己的地精飞艇带着部队扬长而去……


图5


图6


图7

战术解析：上文已经说过，Defend流第1步要做的便是防御，因为初期要积攒大量的金钱用于后期机械化部队的建造，因此在兵力不占优势的前期作战中，只有依靠完整的防御体系来防止对手的骚扰，而1.15中HUM箭塔的加强，也使得这一战术变得更加可行。本场比赛中，Sky在作战路线上考虑得非常周全，在成功瓦解对手第1次攻势后马上停止步兵的生产，并且在家中码放了人类最强大的防御建筑——炮塔，这也是Defend流中所必备的一种建筑，否则面对NE的骚扰…… (-.-)

由于兵力上的劣势，Sky在比赛中聪明地选择了地精飞艇骚扰的战术，也成功地为自己后方的发展争取了时间。

双线作战

经过10几分钟的酝酿，战斗终于进入了第1次高潮，在清理了1:00方向地精商店的怪物后，Sky再次指挥地精飞艇带着自己全部的兵力空投了对方的分矿（图8）。与此同时，2队左右的直升机开始强行进攻Suho的主矿（图9），精妙的双线操作让Suho也有些应接不暇，虽然成功地击退了分矿处的骚扰，但并没有能杀掉对方的英雄，而主矿处的战争古树和生命古树更是被Sky连根拔起。


图8


图9

此时，已掌握了主动权的Sky并没有冒进，而是稳妥地选择了继续扩张，扩张地点则是隐蔽的5:00岛矿。在英雄配合直升机清理掉了岛矿上的高级怪物后（图10），Sky充分利用了直升机灵活的机动性再次强行攻击了Suho的分矿（图11），不过这次Sky虽然完全有能力打掉对方的生命古树，但由于操作上的失误给Suho留下了喘息之机。在这次进攻失败以后，Sky开始在家中量产蒸汽坦克，进入了Defend的最终状态。与以往我们所见识到的Defend流不同，这一次拥有了大量资金的Sky更是为蒸汽坦克配备了3艘地精飞艇（图12），使得机动性大大增强。

战术解析：10分钟刚过，比赛终于进入高潮，Sky凭借良好的操作为我们完美地演绎了Defend流的第2个步骤——双线作战。比赛中，Sky直升机的出击并不算完美，因为恰巧被对手练级的部队发现，但凭借兵力上的优势和良好的操作，Sky先是空投了自己的地面部队到Suho分矿，将对手的主力全部吸引了过来；与此同时，2队直升机直扑对方主矿，秒杀了对方的战争古树和生命古树……


图10

图11

在此期间，分矿处少量的地面部队成功地拖住了Suho的主力，并在大法师红血后理智地选择了回城。随后，占得优势的Sky继续选择了扩张，并且在家中开始生产蒸汽坦克，继续着自己的Defend流之旅。


图12

高潮迭起

22分钟左右，战斗再次进高潮。Sky在清理7:00矿区怪物继续扩张的同时，派遣直升机强攻了Suho主矿，而在对方的分矿处则投下了6辆已升级完3攻的蒸汽坦克（图13）。这次进攻以后，只保全住了主矿生命古树的Suho无奈地在游戏中打出了"It bug"（图14）。虽然在后面的战斗中凭借自己良好的意识和过人的操作，Suho对Sky设在5:00和7:00的分基地进行了不同程度的骚扰，但这一切都已无济于事。

最终Sky再次将6辆蒸汽坦克空投到了Suho的主矿处，而分矿处则是大法师+山丘+直升机的混合部队。虽然Suho拼尽全力进行防守，但两棵生命古树相继被连根拔起让Suho彻底失去了信心，郁闷地打出了"gg"，而Sky在5:00的岛矿处已开始量产狮鹫……


图13


图14

战术解析： 直升机+蒸汽坦克构成了Defend流的最终形态。尽管Suho在本场比赛中全力防守，但生命古树还是一次次地被打掉便可以想见这是一种多么强悍的战术了。HUM在后期只需要用直升机去攻打一片矿，用蒸汽坦克去攻打另一片矿，便可在经济和局势上完全压制住对手……

全局点评

1.15中（1.16也没什么变化），直升机的加强，坦克变成城甲，人类箭塔速度变快使Defend流孕育而生。这种战术其实并不难理解：初期家里都是Tower；中期进行适当的骚扰，家里更多Tower；后面的坦克就是五六个来一次，基本上一半建筑就没有了，然后下一队……

当然，上面说的是早期Defend流的战术思想，现在由于直升机的加强，加之比较快的建造速度以及其灵活的机动性，HUM玩家一般都会建造两队以上的直升机直接强攻对方主基地，而就目前看来，无论是角鹰、小鹿还是德鲁伊都无法与大规模的直升机部队相抗衡；而后期升级好攻防的蒸汽坦克的出现更是所有NE玩家的噩梦，只能眼睁睁地看着自己的建筑被一一打掉，最终郁闷地输掉比赛。如果你想进攻HUM基地也不是没可能，但是迎接你的将是各种不同类型的防御塔，基本上没有生还的可能……

本次WCG决赛视频转播时解说不止一次地提到Eat已对Defend流有了破解之法。因此，在赛后笔者立刻将这个问题抛给了两位国内知名的NE玩家。

Suho："这种战术是Lost Temple这张地图的Bug，人类双矿一旦成形将很难再撼动，现在我还没有什么好的破解办法，只有期待暴雪在今后的版本中削弱箭塔或HUM的机械化部队。"

Eat："任何战术都应该有破解之法，但我还没有时间仔细去想过。"

不知道是Eat给我们卖了个关子，还是WCG的解说搞错了对象，直到截稿时对于Defend流还是没有想出什么好的对策。现在圈内比较看好的打法就是在双矿成形前或刚刚成形时集结所有兵力一举消灭对手，当然这也受到出生点的影响。如果对方基础打牢，除非你能及早的生产出大批角鹰与之抗衡（当然这最多也只能做到势均力敌），不过Defend流毕竟不是一种主流打法，所以只能凭借良好的侦察来及早发现对手的意图了。

后记

如Suho赛后所说，因为决赛发生在队友之间，所以双方都不会有什么心理压力，只是尽量发挥出自己应有的水准。在输掉第1场比赛后，第2场比赛中由于误操作使得生命古树在站起的不利情况下，Suho依旧凭借着良好的心理素质一点点地挽回了败局，最终成功卫冕WCG中国区总冠军，我们也期待着他在旧金山能有更加出色的表现。



ASUS 华硕超级平台杯《反恐精英—

《零点行动》CPL专用地图mill战术浅谈



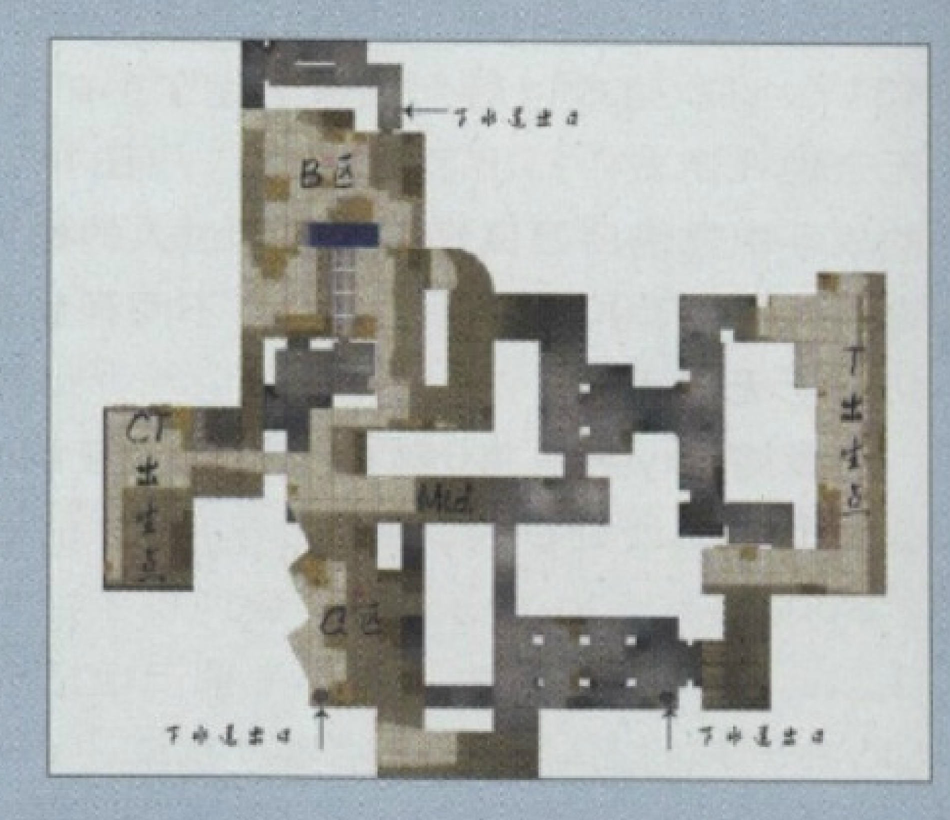
“2004年5月30日，国内第一次冲击CPL失败，我会永远记住这一天！”随着GBR最后一局rush炸弹点B，AS输了，新加坡的业余选手狠狠地把中国玩家撕开了一道伤口。CGA网站上挂了几个月“去美国挑战SK”的广告成了我们心中永远的痛。HeatoN说过，中国选手有很强的个人素质，但欠缺战术和配合。身为中国玩家，我们经常说的战术、意识，到底应该如何实现？

de_cpl_mill（以下简称mill）作为一张比赛地图首先出现在CPL中，并逐渐成为CPL和CAL的官方比赛图，最近又被提升为CAL的加时地图。在CPL2004夏季锦标赛地图安排上，mill被指定为季军赛、胜者组半决赛、败者组1/4决赛、败者组第三轮的比赛图，其重要性由此可见。随着CPL被浩方科技引入中国，mill普及的趋势已越来越明显。各位奋斗在CS前线的战士们都应该去了解这张带着浓重北美风格的地图。

地图介绍：从风格上说，北美队伍以强悍的枪法著称，经常利用个人技术打出一些极其夸张的Frag。mill是一张地形复杂的地图，有近身搏斗必备的转弯和拐角，也有适合远距离精准射击的长通道，这使得作战双方都要具备很高的个人素质。地图上可攀爬的箱子特别多，叠人墙等复合站位又是压制进攻的关键。所以该图对枪法、意识、配合的要求极高。



从地形图中可看出，T和CT的出生点分别在地图两端，炸弹点在地图两侧。炸弹点B在CT出生点左边，A点则在右边。A点地势宽阔，从地图右边尽头的斜坡和中路的通道M均可到达，但空地内有许多堆叠的箱子，构成天然的防守位置。通道M直接面对CT出生点，并连通两个炸弹点，是T转移的必经之地。走廊尽头地形复杂，camper位置很多。通往B点的道路是狭窄的螺旋阶梯坡道，地势险要，炸弹点离路口也很近。另外，还有一条通往两个炸弹点的下水管道，3个出口分布在T出生点附近、A点空地尽头的角落和B点的通道一带。



现以CPL2003胜者组第3轮中，SK与Online的比赛Demo为主，讲解mill的战术。

双方出场队员

SK： Christensen <HeatoN>、Korduner <ahl>、Ingermarsson <Potti>、Moum <elemeNt>、Mohamed <SpawN>

Online： Andersson <phyrre>、Bergkrans <Mikk>、Feys<Ost>、Sjobeck<Jesse<3bo、Bengtsson <Bengan>

上半场：SK为CT，Online为T。

第1局： SK的3名队员选择攻A点，SpawN走下水道，elemeNt打自由人，Online采用集中兵力的战术，3个CT防守B点，2人快速rush通过下水道，出其不意地击毙了SpawN，但SK马上占据了A点并放下C4，ahl和HeatoN跳到了雷区的箱子上。这种防守方法非常有效——他们分别杀死了4个回防的CT。最后elemeNt巧妙地牵制了敌人。比分1：0。

第2局： Online的ECO局。在A点的尽头叠了人墙——精妙的3人组合站位，剩余2个看AREA。但由于SK经济上有优

有奖战术征文（三）
—零点行动》

■黑龙江 董滨


第2局：CT ECO的组合站位。

势，全歼了CT。

第3局：Online依然ECO，采取不同的组合站位，他们在中路的箱子附近安排了3个人，一个上了箱子，另外2个依然在通道出口交叉站位。SK的进攻先头部队正好被中路的3人组合伏击，死伤惨重，但Online因为枪械上的差距再输一局。

从以上2局中可看出，CT的防守战术可利用众多的箱子架设人墙。除以上方法外，还可采取全体人员集中某个炸弹点的赌博式战术。例如在通道尽头的斜坡墙角4人一字排开蹲好，这种蹲一排战术可集中自己的劣势火力，达到以多打少的奇袭效果。

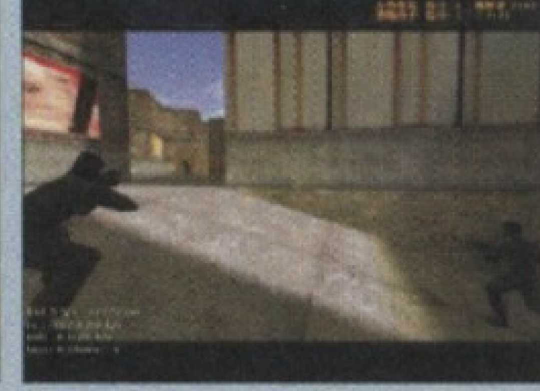
第3局：CT的立体防守。

第4局：Online采取压制式打法，phyrre迅速通过中路藏到箱子后，准备偷袭去A点的T，Bengan紧随其后，Sjobeck用AWP看住中路左边的出口，Ost在A点尽头只负责支援，Mikk在旋转通道处率先狙杀了过于冒进的SpawN。SK在开局后Potti、HeatoN、ahl在A点外面等待机会，elemeNt想利用AWP主攻通道M，但因为SpawN阵亡，Potti从A点转移到长通道M，elemeNt也同时出现，以漂亮的狙击敲掉了Online的中路防守。之后SK集中进攻A点，Mikk用AWP牵制了SK所有人的注意力，加上Ost在下水道出口处出其不意的偷袭，SK全军覆没。比分3：1。（这局是经典战例，Online大胆的前压，SK及时转移，Mikk的出色发挥。双方打出了高水平的技战术配合）

第4局：通道M前压式打法。

第5局：SK的4人快速rush到A点得手，杀死Ost后立刻转移。这种偷袭的方法很有效果，打mill这张图的时候，很多队防守时都习惯叠人墙上箱子，所以卡位的时间比较晚，Online在通道M出口两边的箱子上设置双卡，虽然浪费时间并牺牲了一个队友，但SK的3人主力进攻中路时立刻被箱子上下的立体防守秒杀，剩下的HeatoN和ahl只好保枪。


第5局：通道M的3人卡位。


第5局：T在rush炸弹点A的偷袭。


第5局：CT的卡位组合威力十足。

第6局：SK经过2局连败，加上在第3局时杀死多人，经济形势恶化，不得不ECO。ahl想再次rush偷袭A点，不料Online早有防备，2个CT轻松杀死了3个T。双方一番围剿和反围剿，T仅存的elemeNt选择了保枪，比分3：3。

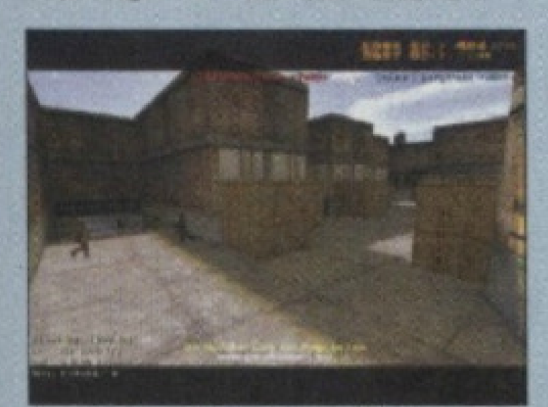
第7局：Online变换了防守的位置，采取了过于保守的战术——所有CT退到C4点附近。SK选择3人进攻通道M，HeatoN和ahl携带C4在A点尽头等候，3条战线同时发难，elemeNt及时转移去B点包抄，效果立竿见影，Online稍作抵抗后溃败。比分4：3。

第7局：CT在A点的防守。

第8局：Online被迫ECO，被SpawN 3个HeadShot，HeatoN甚至追杀残敌到了下水道……

第9局：Online还是使用第5局的组合站位，果然，箱子上的Bengan秒杀了在通道M试探的Potti和SpawN，又杀死在B点骚扰的elemeNt……CT扳回1分。比分5：4。

第10局：SK开局就直接猛冲B点，4人的小范围配合在牺牲2名T后攻占B点，并埋下了C4。Online反扑B点时打得相当精彩，虽然HeatoN利用下水道口的机关门与CT对峙，但千钧一发之际被Sjobeck杀死，C4也被拆掉。比分5：5。


第7局：T在3线同时发难。

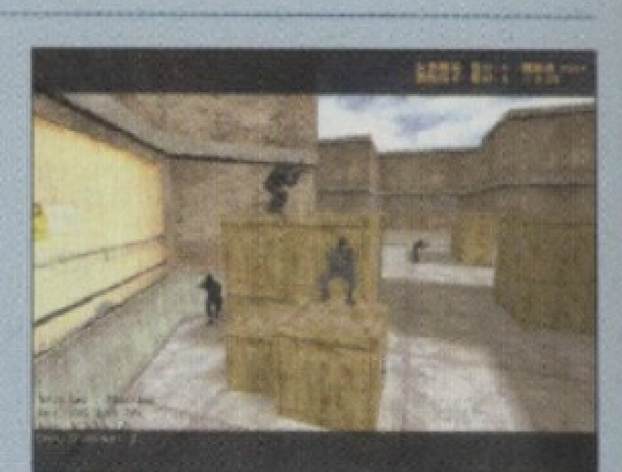
第11局：SK全体购买了DE并rush，Online的队员还在叠人墙时，T已rush到A点，SK精准的DE表演开始了，在剩下HeatoN（18HP）、Potti（1HP）时，SK的2人以漂亮的配合杀死Mikk。比分6：5。


第11局：SK特制夹心饼干。

第12局： Online陷入贫困，有2人买了DE，依然使用第5局的站位。SK的3人进攻A点，SpawN和elemeNt分别在通道M和B点牵制，战斗打响后，SpawN立刻转移到A点尽头出口，elemeNt移动到通道M，配合极为精妙。虽然Mikk打死了拖后的elemeNt，但SpawN的精彩表现让SK以7：5领先上半场。



下半场：SK为CT，Online为T。


第13局：手枪局SK的A点站位。

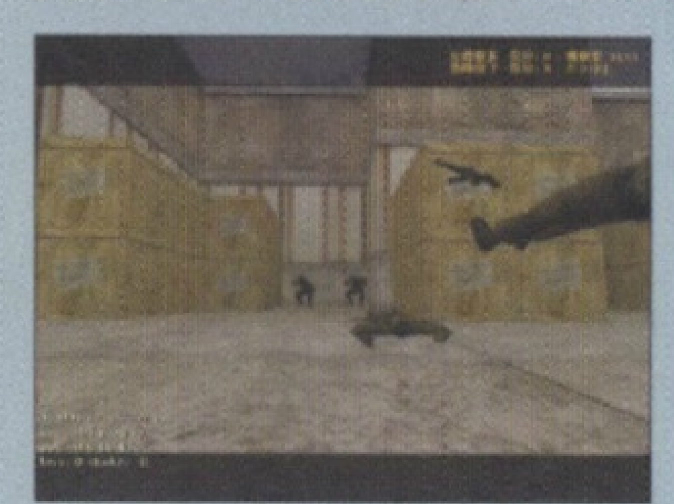
第13局： Online采取了精彩的佯攻，3名T在A点尽头骚扰，另外2名在下水道。在发现下水道的A点出口处没有CT时，立刻向B点出口移动，地面的3人一通驳火之后立刻rush到B点。在下水道出口和旋转通道两处同时进攻，SK措手不及丢失了手枪局。SK的反扑过于集中在B点的小道，说白了是因为空间狭窄被自己人挤死的。

第14局： SK的多数队员购买DE，采取分散位置，依靠强悍的枪法，elemeNt和HeatoN都是只开1枪就爆了T的头，T以惨重代价获胜——阵亡4人，丢了4杆枪。这局过后双方总比分变成7：7。


第14局：A点的捉迷藏游戏。

第15局： 比赛的焦点战。SK依然ECO，他们没有叠人墙，而是分散在A点的角落，Potti一个人看B点，SpawN从下水道包抄，而Online选择进攻A点，在合理估计到SK的位置后，用手雷炸死了2名CT。SpawN的精彩包抄也秒杀了2个T。尽管落败，但SK的ECO达到了效果。

两局ECO是整场比赛的胜负手，SK在经历了上半场的艰苦作战后，下半场依靠有效的打击奠定了最后的胜势，而Online的经济从此一蹶不振，陷入恶性循环。


第16局：歪打正着歼敌无数。

第16局： SK的Potti和ahl本来想在A点叠人墙，但没想到T主力rush太快，仓促中在墙角平行蹲开，T却没预料到这样的卡位，白白损失了4人，CT轻松取胜。其实这样的卡位在枪法强悍的选手看来说不定比立体的上下卡位更好，应该提倡。

第17局： SK在ECO局的成果开始显现，Online陷入了ECO（因为是CPL2003，当时的金钱系统还未得到修改），他们在T出生点附近的屋顶上设置组合站位，在下水道内的一个隐蔽角落也有埋伏。SK意识到T ECO，集体前压。最后利用枪械优势，赢得1分。


第17局：两个Camper的绝佳位置。

第18局： Online还是进攻A点，在A点尽头用叠人墙上箱子进行区域清除，一名T在通道M包抄。SK利用最普通的站位，Potti在下水道，SpawN在通道M左边的箱子帮助elemeNt防守B点。T进攻后没有防备下水道的Potti，被SK全灭。

第19局： Online再ECO，4个T主力rush到B点，剩下一个在A点骚扰，elemeNt在精彩的1挑4后，Online又输一局。

第20局： Online的2人在A点进行穿射（这是很重要的杀伤技巧），1人在通道M，2人在B点，经过试探后决定进攻B点，A点2人立刻从下水道转移，其余3人从地面进攻。这种战术的转换很灵活。SK依然以不变应万变，但通道M的SpawN被杀后，Potti从下水道撤出过快，没有伏击到后来从这里经过的T。Online攻占B点后，以组合架枪守住了C4。下半场比分变为4：4。

第21局： Online先分散，在通道M和B点一带同时对SK施加强大的压力，而Ost携带C4在A点尽头等候，4个T集中进攻通道M。但SK以强大的个人实力直接扼杀了T主力的进攻。此时总比分12：8，Online已站在悬崖边上。

第22局： Online经济贫困，迫不得已之下3人购买DE，想利用下水道和地面同时进攻，但未能得逞。SK以总比分13：9艰难地赢得了比赛。


第19局：一夫当关，万夫莫开。


第20局：A点的穿射伤害。

从比赛中可看出，SK在mill的站位比较单一，但队员个人素质极高，是胜出的关键。而Online利用地形做文章，效果比SK好得多，但因为经验和实力方面的差距输掉了比赛。本场比赛中，手枪局，如第1局和第13局，都有精彩的站位和堵截作战；第4局、第5局和第20局中的及时转移和默契的配合，都是战术在应用中很精妙的体现；还有SK在充当CT时的ECO打法（第13局、第14局），都充分展现了国外超一流选手良好的大局观和对比赛形式全面的理解。整个mill的魅力，尽在这个经典战例中，并足以让大家从中得到有益的启示。中国战队要想去美国挑战SK，需要的就是这些有益的启示。P

所获主要奖项

2000年7月CBI全国星际大赛广州赛区季军
2002年奥美魔兽中国地区BN排名赛8月份第一、9月份第一
2003年5月CIMO杯魔兽Ⅲ项目广州赛区亚军
2003年8月飞利浦显亮无敌杯魔兽大赛深圳赛区季军
2003年8月WCG三星电子世界杯广州赛区冠军

中国电子竞技先锋20人（八）

TopSpeed Top流掌门人

姓名：蔡子峰　ID：TopSpeed
主要项目：《星际争霸》、《魔兽争霸Ⅲ》　生日：1979.7.23
爱好：旅行、和心爱的人在一起　籍贯：广东

■武汉 邬之浩

提起TopSpeed的名字，相信广大的星际、魔兽爱好者一定会非常熟悉。最初听说这个ID是在1999年3月广州的一个公开的电子竞技比赛上，他带领3位队友勇夺星际争霸项目的冠军。随后的一段时间，可以说是TopSpeed最意气风发的时光。他先是于2000年3月1日成立了[T.S]这支后来在中国电子竞技中产生巨大影响的明星战队，并于随后的几年率领这支队伍取得了令世人瞩目的成绩。TopSpeed作为电子竞技选手的职业生涯于2003年8月的WCG广州决赛达到顶峰。然而随后的一段时间对于TopSpeed来说可谓打击重重，在WCG结束后短短两个月里，TopSpeed的事业、爱情、友情、亲情、理想、身体都受了创伤。

失落总是会过去，现在再次见到TopSpeed，他的身份已发生了巨大变化。他有了自己打理经营的酒吧和餐厅，并在广东电视台体育频道《超级游戏》节目做节目策划和嘉宾主持。同时，他也没有放弃他所钟爱的电子竞技，现在还担任着华南电子竞技俱乐部竞训部主管。当实现了从一个电子竞技选手到一个选手管理者的角色变化后，TopSpeed坦言现今国内的电子竞技环境表面上欣欣向荣，但实际上还很混乱，还没有形成规模，电子竞技要真正成为一项产业还有很长的一段路要走，在这种情况下他作为一个管理者面临着很大的挑战。他说：“以前作为一个选手，需要考虑的仅仅是面对各种各样的对手发挥自己的水平战胜对手。而作为一个管理者，则要面对种种矛盾，既要维系队员和队员、队员和公司之间的关系，减少实际条件与队员期望训练条件之间的差别而对选手的比赛产生的不利影响，不要让各方面的因素阻碍队员争取成绩。”作为华南电子竞技俱乐部竞训部主管，TopSpeed现在除了管理工作之外，对于选手的训练也要进行指导。这对于他来说也是新的挑战，如何在管理的同时更有效地帮助队员进行训练，这也是他在不断思考的问题。在谈及理想时，TopSpeed依然念念不忘电子竞技。他觉得无论他过去、现在、将来从事的是什么工作，他所做的一切都是在为将来在电子竞技这个行业更好的发展打下基础。他打算在维持现在工作的基础上，观察电子竞技在国内的发展动向，从而选择合适的时机和方向发展自己的电子竞技事业。

虽然TopSpeed已不太可能作为一个选手重回赛场，但作为《魔兽争霸Ⅲ》ROC时代著名的TOP流的缔造者，他对于游戏的经验与看法依然值得我们思考。他认为，好的游戏跟健康的体育运动一样，在斗智斗勇的过程中能激发人类的潜能。面对现在广大青少年热衷于中断自己的学业而加入职业战队，成为一名职业选手的想法，TopSpeed作为第一代职业运动员中的佼佼者提出了他的忠告：“职业选手只是很少一部分水平极高的人才能走的路，而对于绝大多数青少年来说完成他们的学业才是他们应该完成的任务。游戏对于他们来说只能是一项娱乐项目，而不是一种职业。”他觉得，比起不断通过练习进而提高自己的游戏水平，我们应该从游戏中学到的更应该是游戏精神。正如TopSpeed所说：“无论是胜利的还是失败的，都不找任何借口，所以绝不后悔。”这种看法不仅仅应该出现在游戏中，也应该是我们对于生活的乐观向上的态度吧。



在死亡和恐惧中品尝信仰

■上海 Jackyshadow

这是一个关于死亡和堕落的地方。

在这里你会发现腐锈的墙壁和圣洁的宗教壁画共处一室；
暗红色的铁丝网和悬吊尸体的巨大十字架形影不离。
溅满血液的门板隐隐透出猩红色，
但门把手却是一尘不染的黄铜色。
医院也不再是白衣天使的居所，
空荡走廊之中存留的唯有死亡的气息。
无论是手术台还是病房，都让人感觉像停尸间。
沾满干涸血迹和体液的手术台，看起来更像是刑台。
而病房也都变成了专为精神病患者准备的禁闭室，
你甚至可以在里面嗅到那些扭曲灵魂在临死之前的呐喊，
并且阅读到他们用同样扭曲的字迹做出的最后控诉，
以及——歪倒在金属牢笼中、布满血渍、兀自空转的破旧轮椅。
浴缸里放出的是鲜血，
镜子里映出的是头发披散浑身流血的身影，
天花板上滴下的也是鲜血，
甚至连抽水马桶，也都漾满了厚厚的血污。
红色是这个地狱般世界中唯一的颜色。
但你在这里却并不孤独。
被浑身溃烂、缠满绷带的怪物围绕着。
被你自己的想象折磨着。
你还会接到放置在储物柜中的电话，
苍老、嘶哑而又尖锐的声音伴着血腥在近乎凝结的空气中散布开来，
对你高唱着：“祝你生日快乐……”

你走在这一片血腥之中，

或许无法想象这就是自己心灵阴暗面的映射。

仿佛迈克尔·克莱顿的小说，

在这个世界，你拥有能将内心深处恐惧和阴暗面实体化的能力。

于是饱受爱妻死亡负罪感折磨的James反复看到妻子被代表自己的刽子手用酷刑杀死，

平生受尽嘲笑的Eddie遇到的所有怪物都是嘲笑他的人，

因为备受虐待而怀有纵火弑父心理的Angela看到的所有怪物都忍受着火焰缠绕的痛苦。

你会发现这里所有的生存者都有着斯蒂芬·金小说中人物那样悲惨的过去和魔魇般的回忆。

在这个剥掉一切欺骗和自我麻醉，赤裸裸进行的审判过程中，

每个人都会为自己心中的死结而惊恐，为自己心中的罪而接受审判。

他们所共同拥有的，仅仅是探寻真相的执著和结束一切的勇气。

于是你握着手枪，

行走在自己的恐惧中，

挣扎着用双眼凝视你内心最深处的阴影。

——欢迎来到寂静岭。

这是一个关于信仰和救赎的故事。

海明威说："这个世界如此美好，值得人们为它奋斗。"

大多数人却只同意后半句——于是在你争我夺的生活中，人们不惮犯下种种罪行。

卑鄙的，残忍的，违背信仰的，离弃道德的……其中很多甚至都会被冠以冠冕堂皇的理由而得到世人原谅。

女巫Claudia为之愤怒，

她坚信自己信仰的邪神，可以用死亡来净化这个充满罪恶的世界，引领无罪之人走向天堂。

于是她创造了寂静岭，发誓要让Samael[注1]——邪恶天使重生，救赎世人。

救赎——意味着牺牲和代价，

因此死亡是Samael的唯一教义，每个信徒都相信死亡是通往"天堂"的唯一之路。

在Samael教堂中，尽管有着圣洁的宗教壁画和五彩的光线，

但古旧、巨大的十字架仍然暗示着对死亡的崇拜，

一如背景中不断传来的Dark Wave风格的音乐——低沉，阴郁。

邪神圣堂那黑暗和厚重的哥特式建筑风格，也仿佛意味着死亡本身所展示的另类优雅、纯净和凝重。

寂静岭的居民们为了这份对死亡的崇拜而丧失生命；

城郊孤儿院的孤儿为了这份崇拜而丧失生命；

试图揭露邪教真相的记者也因此而丧失生命……

而在这一片红色和黑色的恐怖背后，

作为一切死亡、真神和救赎的创造者女巫Claudia，却在邪神降生的前一刻悄悄走进忏悔室抽泣……

她在为自己进行的杀戮和给人带来的恐惧而忏悔，她愿意在"神"诞生后以自己的生命赎罪。

也许像《七宗罪》里面的多伊一样，她认为自己正在进行的，是不被世人所理解的善行。

她愿意为净化世人的神圣使命采取任何行动和献出生命——即使这种行动违背了"不可妄呼上主你天主的名"的诫训。[注2]

这份杀戮的无情和牺牲的怜悯，是为茫茫之中人类道德尺规的不可抗拒性做出的注脚？还是象征了这多罪该罚的混乱生活秩序原本就是人类的本性？

《寂静岭》中飘荡着的，始终都是这些无法做出选择的可怜灵魂。

尽管最终我们踏着自己心灵的阴影，阻止了邪神的降生和对世人的"净化"，

但这并不意味着我们就可以否认我们犯下的罪行，不意味着我们就可以放弃反思和忏悔，也不意味着我们永远都不会得到惩罚……

"在创世之初，人们一无所有。他们的身体受尽折磨，他们的心灵充满仇恨。他们和苦难做着无休止的斗争，但死亡却永远不会降临。他们在绝望之中，陷入到永恒的噩梦里。这时，一个男人向太阳祈祷，渴望获得救赎；一个女人向太阳祈祷，渴望获得喜悦和欢乐。怀着对充满绝望的大地的怜悯，神藉着这对男女的身体降生了。神创造了时间，划分出了白昼和黑夜；神指出救赎的道路，并且赐予人们幸福和欢乐；神还取走了人们永恒的生命，让他们可以享受死亡的宁静。最后，神派出众多天使，建立了天堂，可以使进入那里的人们获得永恒的欢乐。但神却被世人的罪所蒙骗……盛怒的神毁灭了天堂，埋葬掉无数生命后远去。神的踪迹并没有因此而消逝，她只是在等待着世人赎罪之心觉悟的那一天。所以我们不能放弃信仰，我们应该忏悔，并且在祈祷中期盼着通往天堂之路重新开放的那一天……"[注3]

当Melissa Williamson[注4]缥缈、内省的歌声伴随着阴郁的贝斯响起时，我闭上疲劳的双眼，沉浸在哥特式音乐的黑暗、虚无与反宗教的情绪中不能自拔……或许天国和地狱的形象，只是人类的想象，但在《寂静岭》的悲剧之中却没有正邪之分，作为千万个受折磨的灵魂中渺小的一分子，Harry、James、Heather[注5]还有我们，难道只能接受宿命的审判吗？

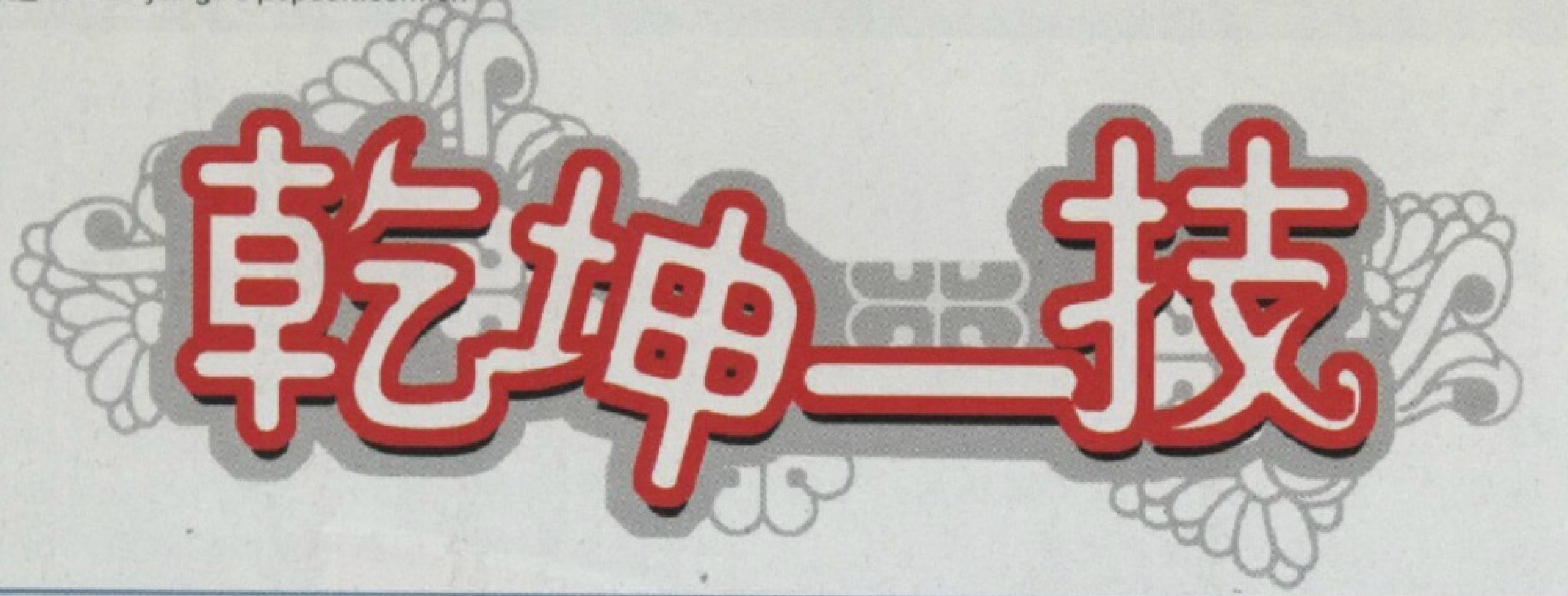
注1：Samael，犹太教中的瞎眼天使，恶天使之一。

注2："不可妄呼上主你天主的名。"十诫之一，意为不可滥用神的名义行事。

注3："在创世之初，人们一无所有。他们的身体受尽折磨，他们的心灵充满仇恨。他们和苦难做着无休止的斗争，但死亡却永远不会降临……"译自《寂静岭》游戏中Samael教的《圣经》第一部分。

注4：Melissa Williamson，《寂静岭III》中Claudia的配音者，同时也是游戏主题曲的主唱。

注5：Harry、James、Heather分别是《寂静岭》三代作品中的主角。



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《仙剑奇侠传三外传——问情篇》《三国志X》

《三国志X》作战心得

■北京　练习恶魔

由于采用了"主将歼灭制"的规则，要想在《三国志X》中的作战速胜非击溃敌主将不可。下面就介绍一下笔者在这方面的一些心得。

简单来说，就是"诱引"+"陷阱"+"伏兵"3个步骤。

诱引是狙击主将的重要步骤。下边主要介绍一下陷阱+伏兵的妙用。伏兵攻击在10代里是不死己方士兵的，因此如果既想取得快速胜利又减小损失，伏兵攻击是绝对的首选！首先在敌人很可能会走过的道路上（如城门口的大道上）设置陷阱，然后在其邻接的一块森林处设置伏兵。准备就绪后，派一人对敌将使用诱引后站在陷阱的后边，等敌人冲到跟前的时候……嘿嘿，先是一个陷阱搞掉他1000人（如果他的部队是满员的话），再由伏兵从侧翼杀出（对方很容易就会陷入混乱）……一般情况下可以搞掉四五千敌人。如果有后续部队就一齐杀出，这样敌人的主将不出两回合就会挂掉！如果运气不好让他逃回去的话，就反复进行上述的步骤，一般情况下，10回合内可以解决战斗。

上述战法适用于小规模的战争。对于相对规模较大的作战，难度会有所加大。敌军的主将会有支队，身边可能会有军师使用"冷静"，而且主将的智力可能会比较高。这种情况下，建议在战前把敌军城中的部队引诱出一部分然后各个击破。可以事先在敌城外布阵，等敌来攻时出兵；或者干脆出征后待机，敌方看到你的城里兵力较少的话会主动出兵攻击的。如果你已经有井栏、投石车，而且深谙此道的话，用5万兵力攻下20万的城也不在话下。

注意事项：1.挖陷阱是要花银子的（一个陷阱200），所以记得出征之前要带钱；2.在伏兵或挖陷阱前注意要有足够的机动力以确保能逃回，避免遭敌军攻击造成不必要的损失；3.注意对敌将使用诱引的武将在诱引效果消失之前尽量不要使用伏兵，这样会让敌将不知道向哪里跑！4.有时候运气不好诱引会连续失败，致使拖的时间太长（多数情况下不会，即使对方的主将是曹操），因此要时刻注意你的粮草，可不要在胜利之前断了炊哦！5.伏兵的时候旁边必须没有敌军部队，但是伏兵以后再通过森林移动却可以在敌军旁边保持伏兵状态，这是一个想要在城门口敌军眼皮底下伏兵的好办法。

上述战法经笔者在高级难度下测试有效。P

TFT不死族的两个小技巧

■晶合魔兽战队　JH国王

下面向大家介绍两个我在TFT中感受到的小技巧。

第一个技巧是食尸鬼伐木的默认：高手在用食尸鬼攻击前通常要拿上几根木头，为的不是拿那木头去打人，而是可以快速地逃脱敌人的攻击。拿着木头的食尸鬼会多一个热键，就是"E"。对伐木的食尸鬼下达E的命令，他可以忽略对方的围杀尽快地离开战场。在游戏初期，这是个很不错的技能。

第二个技巧是破坏者驱散的加强：1.16版本的破坏者虽然被削弱了许多，但是也被加强了一点，就是驱散技能所吸收的魔法值现在上升到了150。这看上去没什么用，但是在购买了商店里毁灭之球的不死英雄后，再分别攻击自己的3个单位，这样就有3个单位具有魔法效果了。再用破坏者对这3个单位使用驱散，破坏者就可以吸到450的魔法！在对方家里火拼时，局面进入僵持的阶段，这个技巧是非常有用的；在MF时，也可以加快MF的速度。P

《地面控制2》兵种搭配与编队技巧

■广西 带光环的熊

NSA方面兵种搭配：这一方势力适合陆空结合。在主要战役中，敌人的机械单位是很麻烦的，所以要善用你的常规步兵第二模式。因为常规步兵使用第二模式时，攻击属性会变为炮弹型，对机械单位特别有效，而且常规步兵耗费低，容易形成数量优势。空军中的直升机攻击是导弹属性，因此NSA前锋部队应为重型坦克配合步兵，空中力量为直升机。当敌方机械单位出现在你的直升机视野中时，在确认其中没有对空导弹攻击属性的敌兵时，直升机群可以进入第二模式加速前进，到达目标区后立即转换为第一模式进行攻击；如果发现有对方的防空导弹塔（哪怕只有一个）则千万不要接近，否则一支整队会一下子就被纷纷击落。后援为工程车、攻城炮，在很多单位都有损伤时，可将工程车展开进行群体修理。火箭车可以产生能量护盾，也可编入部队中。

编队技巧：一般步兵编队为1～2号，用Ctrl+数字键编号。因为玩家操作总是习惯先用1～2号，步兵行进速度慢，先走有益。注意常规步兵与转轮机炮兵总数超过一队时最好不要混编，否则在转入第二模式时因操作繁琐及移动不一致而容易出错。其次，战车部队编3号或4号（视习惯），但是不要编入攻城炮。因为跟攻城炮编为一队在执行攻击命令时，攻城炮会与其他战车一起攻击，这样从攻击到命中时间很长的攻城炮，容易作无效攻击甚至会伤害进入前方范围的友军。飞机编入3号或者4号（视战车编号），攻城炮单独编号。狙击手一般不用于进攻（用于防守），如果敌人步兵较多，可以带上几个，亦可单独编队或者用“跟随”指令跟着大部队行进。工程车可以编入战车队伍。

Viron方面兵种搭配：这个种族可谓强大得没边了。它的单位有个特点，就是可以两两合体，因此这个种族的单位多种多样。地面部队组成非常丰富，我只是推荐几个组合。步兵为“突袭守卫军”+“导弹守卫军”配合，机甲为“渗透者”+“GUN虫”+“工程虫”，空军为“监视者”+少量“尖叫者”。视对手的兵力组合决定自己的兵种组合。由于单位可以合体，我们在战场上就有更多选择。当敌人以步兵为主时，对策可以是用两个工程虫合体的工程炮第二模式，或者两个导弹守卫军合体的攻城守卫军进行范围轰击，瞬间可以消灭大量步兵；也可以是GUN虫第二模式或者渗透者第二模式进行轰击；还可用两个突袭守卫合体的毒气守卫对步兵进行大范围进攻。对手以机械单位为主时，对策为渗透者第二模式轰击或者两个渗透者合体的地狱火战车攻击；简单些也可用突袭守卫军+导弹守卫军对付。

编队技巧，与NAS基本一致。但要注意，地面编队中一定要带上导弹保护者和工程虫。导弹保护者在进入第二模式时会在周围形成一个半球形的保护罩，可以屏蔽攻城武器的攻击以及拦截导弹攻击，是必不可少的单位。工程虫可以快速手动恢复受损单位，数量最好为2～3个。空中单位一定要带上监视者。当监视者进入第二模式时，可以探测周围好几个屏幕的范围，知己知彼，百战百胜。尖叫者进入第二模式时，可以给周围敌军一个光雾，使敌人在受到攻击时伤害更大，所以最好带上1～2个。

注意：当攻城武器进行攻击时，空中单位不要在其上方，否则会造成误伤。 P

《轩辕剑外传——苍之涛》“甩枪”大法

■北京 缘起2004

近日，小弟在《苍之涛》的冒险旅程中，无意发现CS的甩枪大法也能用于游戏的天书世界中。天书世界中各种房屋的建造，和一般的战略游戏一样都需一定的空间，而天书世界中的土地有限，往往在建筑完各种诸如鬼神阵、机关工房后土地所剩无几，各种怪物居住的茅草屋、砖瓦屋建不了几幢。玩RPG的玩家多有收藏的欲望，总想把每一种怪都收一个，这时，CS中的“甩枪”法就派上了用场。


（图1上、图2下）

具体使用方法：在点选房屋要建造时，会出现蓝色方块，表示房屋的占地面积（图1）。这时就像甩枪一样，将鼠标极快地移动一段距离后，如果成功，会发现要建的茅草屋立在了它不该出现的机关工房中（图2）！大功告成，既建成了茅屋，又不占用多余的土地，而且房屋功能不受影响。只要有足够的资源，怪物住的房子随便造，想收几个就收几个。当然，这个Bug对限制数量的房屋无用。

这个Bug，其实早在《轩辕剑肆》时就被我发现了，如今它在以同样引擎制作的《苍之涛》中一样有用。P

7月底8月初，《太阁立志传V》中文版的发布将暑期光荣游戏的热潮推向最高点，接踵而来的《毁灭战士3》(Doom3)在近期欧美大作缺乏的日子里独撑大旗。从相关补丁下载的人气上看，后者不到前者的1/10，令人大跌眼镜，似乎与其盛名不符，看来和Doom3狮子大开口的硬件配置要求有关。实测后感觉硬件要求固然不低，也不像传说中那么恐怖，当然是在特效狂关的前提下。本期除了这两款经典游戏的配套补丁外，还有《三国志X》日文版“吹遍黄沙始是金”的两款精品补丁推荐等。

■游侠补丁网 水寒

手把手系列教程：

《太阁立志传V》中文版修改实例

1.关于“其他卡片”的修改：本期介绍的两款“太阁V”中文版修改器暂未提供本项目的修改，大家可以自己动手丰衣足食。在游戏中呼出任意通用内存修改器（如《金山游侠V》），编辑内存地址00 75 59 89～00 75 59 8F，将地址上的值全部覆盖成FF即可获得所有“其他卡片”。如想具体化修改卡片（例如只修改出本类中的某某卡片），请在上述地址中参考大软今年第8期本栏目的内容。

2.关于“游戏时间”的修改：同样是编辑内存地址，其中年份地址为00 75 57 78（内置年份起点为1500年），如1554年该地址上的值即为54的16进制36；月份地址为00 75 57 79（内置月份起点为1月），如10月该地址上的值即为9的16进制09；日期地址为00 75 57 7A（内置日期起点为1日），如30日该地址上的值即为29的16进制1D；时段地址为00 75 57 7B，早晨、中午、下午、晚上分别用00、01、02、03代表。

《英雄传说VI——空之轨迹》日文版补丁

《英雄传说》系列原本是由Falcom早期名作《屠龙剑》系列衍生出来的外传游戏，后来独立成为单一的系列并大受好评。目前整个《英雄传说》系列分为三大单元，《英雄传说Ⅰ》与《英雄传说Ⅱ》是属于较传统的《伊赛鲁哈撒篇》，《英雄传说Ⅲ——白发魔女》、《英雄传说Ⅳ——朱红血》与《英雄传说Ⅴ——海之槛歌》则是彻底颠覆传统RPG思维的《卡卡布篇三部曲》。而最新作《英雄传说Ⅵ——空之轨迹》则是全新单元，带来了全新的游戏世界观，登场人物也完全不同，加上画面以3D背景+2D人物来表现，给玩家全新的视觉感受。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/ed6cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《太阁立志传V》中文版超级属性修改器v1.0版

以往推荐的《太阁立志传V》修改器都是针对日文版制作的，不再适用于中文版。大家熟悉的光荣游戏修改器制作专业户竹本陈，继上期的《三国志X》修改器后，在“太阁V”中文版发布的第一时间向大家奉献这款修改器。其风格一如既往，热键呼出写屏修改简约明快。注意当弹出写屏修改窗口时，不要把游戏切换到其他程序。由于是应急放出的作品，功能方面仍有改进余地，例如关于“其他卡片”的修改还不完善等。不过依旧值得推荐，特别是下文Gpoint君的修改器尚无锁定体力和金钱等功能，建议配合使用（感谢游侠光荣论坛版主竹本陈的精心制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/tk5cnedit.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。游戏中在情报菜单下查看人物或据点，然后按热键F1～F6（F3除外）可实现相应功能。

补丁效果：包括锁定体力和金钱（现金100 000贯），直接写屏式修改、一键傻瓜式修改武将/城市等项目。

《太阁立志传V》中文版超全面属性修改器 GA TK5edit Build 0002

Gpoint君制作的“太阁V”日文版修改器无疑是同门中的首选品，当初紧随游戏升级更新功能的不懈精神令人钦佩，而今继续发扬与时俱进的精神，转向针对“太阁V”中文版制作修改器。0001版具备了全面修改的雏形，而Gpoint不甚满意，为方便功能的拓展重写了架构放出0002版，承诺近期飞速更新填充修改项目。现有的版本一样不支持“其他卡片”的修改（在0004版完美释出），独到的“武将会面亲密度全满”对游戏的进程很有帮助（在这一项上0002版好像反而不如0001版，汗）。下期或许就可以向大家带来完美版本了，敬请期待（感谢NETSHOW网友Gpoint的精心制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/ga_tk5edit.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。载入武将资料后，参照修改器界面编辑，保存修改即可生效。

补丁效果：包括武将会面亲密度全满及武将各方面属性/资料等修改项目。

《玩具兵大战——萨基战争》补丁 Army Men：Sarge War

《玩具兵大战》系列悠长而辉煌的历史毋需多言，那些满载着我们梦幻般美好童年回忆的塑胶模型小兵们，在3DO天马行空的杰出构思下，描绘出一幅幅波澜壮阔的战争画卷，从PC到PS几乎所有的游戏主机平台上都曾出现过它们的身影。虽然本系列的游戏类型一直在变化，技术效果不断革新，但动作感的渲染力度与战争主旋律的刻画却始终如一。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/amswcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《猫女》补丁
Catwoman

《猫女》讲述的是一个关于背叛与复仇的典型故事。主角佩宣丝由于意外地发现了雇主隐藏的黑暗秘密，因而被卷入一场公司的阴谋之中。在神秘曲折的命运安排下，她变成一名拥有猫的力量、速度、敏捷及感官能力的女子。带着新生的勇气和猫的直觉，佩宣丝变成了猫女——一种处事圆滑、行踪隐秘、游走于黑白两道之间的生物，开始调查凶手的真面目并展开复仇行动。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/CATWOMANcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《猫女》游侠完美官方繁体中文汉化包

游戏中玩家不但可以轻松地跳上屋顶、漫步于墙壁上、瞬间攫取猎物，而且还可以利用独特的“猫感”，轻易优雅地闪过敌人的子弹。除此之外，还能挥舞手上的长鞭击打空中的物体；用鞭子来攀爬、降落或移动，甚至在从高楼坠落的危险情况下，也可以用鞭子来化险为夷；还可以借助互动性十足的场景来设陷井愚弄对手，或打倒隐匿在暗处的敌人（游侠网小旅鼠根据官方中文版制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/CATWOMANcnALI.EXE

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：对英文版游戏进行完美官方繁体中文汉化。

《毁灭战士3》补丁
Doom3

每次id发表新游戏时都会引发显卡的飞速发展，这次也不例外，而且更有变本加厉的趋势。导致这一点的原因在于Doom3引擎惊人的即时光影效果。举个例子说明一下。在游戏中有这样一幕：通风口处的排风扇慵懒地转动着，阳光通过扇叶的缝隙不断地洒下来，光和影时刻变化着；站在此处的人脸上也是忽明忽暗……同时高清晰高精细的人物也是游戏的卖点之一。大物体将会由500 000多个多边形组成，且不管模型的大小，所有物体都将通过二次渲染，当然也有自身光影和移位效果等。具备这种电影级别画面效果的游戏，成为“吃显卡的怪兽”也就不足为奇了。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/rld-dm3.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《三国志X》日文版存档修改器v0.8.3版

“该补丁的上一版本v0.7在功能方面覆盖得已经相当全面，新版本主要是改善了界面，同时对细节的功能进行了增补和修正。例如扩充了先前承诺的军团修改等，使之趋于完美。很多功能都有独到之处和贴心的傻瓜化设定。在针对《三国志X》日文版设计的诸多修改器中，本作堪称是不可多得的精品，强烈推荐。（感谢网友东方无翼的精心制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/s10saveedit.zip

使用方法：通过修改器打开游戏存档予以编辑，保存文件后进入游戏即可生效。

补丁效果：包括玩家武将、武将搜索、武将信息、宝物、地域、部队、军势、势力、军团、城市等分类细化后的数百种项目的修改。

《三国志X》日文版新武将登录器v1.4.1版

“舌战系统”是本系列的新要素，可以称得上是再现了《三国演义》中经常出现的“文官单挑”。基本上是外交/内政时在不恶化关系的基础上让对方同意我方提出的要求。比如用诸葛亮去拉拢敌人将领，使用刘备在不让市民愤怒的情况下提高税金……很多事情都可以通过“舌战”来解决，一改以往游戏中外交官型武将很难活跃起来的状况，依靠这个系统可以让这些武将尽展才能。像单挑一样的交互式对话要素，也有逆转形势的可能。周瑜会战胜诸葛亮吗？游戏中的峰回路转充满了不确定性，还真是让人非常期待呢！（感谢网友东方无翼的精心制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/san10dedit.zip

使用方法：通过修改器打开登录武将文件（我的文档\Koei\San10\TPrsn\TPERSON.S10）予以编辑，保存文件后进入游戏即可生效。

补丁效果：包括新登录武将的超全面属性/资料修改，还有方便的搜索功能。可用中文输入姓名和列传，将自动转换成日文，支持官方追加武将显示。

《毁灭战士3》指南
DOOM3

1.开启控制台

直接用Ctrl+Alt+~或者在游戏Base目录下的DoomConfig.cfg里，加入seta com_allowConsole"1"，

然后就可以通过“~”呼出控制台了。

2.如何不安装就玩Doom3（可以解决2003不能安装的问题）

只要将Setup\Data里的东西，都Copy到一个目录就可以进行游戏了。

3.显示帧数

修改DoomConfig.cfg文件中的Seta com_showFPS为Seta com_showFPS"1"即可。

4.通过Gamma参数调整游戏画面亮度

修改Doom3\basq\doomconfig.cfg文件，将其中的Seta r_gamma"1"调高，顿时明亮许多。推荐调整到1.3左右。

5.其他

doomhell：跳到最后一关
gfxinfo：显卡信息
god：无敌模式
noclip：穿墙
notarget：隐形
give all：获取所有武器和弹药全满
give doom95：载入95版Doom
give keys：获取游戏里面所有的钥匙
give weapon_machinegun：得到武器Machinegun（机枪）
give weapon_shotgun：得到武器Shotgun（霰弹枪）
give weapon_plasmagun：得到武器Plasmagun（离子枪）
give weapon_chainsaw：获得武器Chainsaw（链锯）
give weapon_rocketlauncher：获得武器Rocket Launcher（火箭筒）
aviDemo：录制你的游戏过程并存为相应的AVI文件
benchmark：游戏性能测试/评分
freeze：冰冻屏幕上的所有敌人
com_drawfps1：显示每秒帧数（FPS）
status：获知你当前的游戏状况
quit：退出游戏

6.Config文件一览

Bind：绑定啦。用来绑定各种键位设置，也可以用来绑定输入的参数。

seta sys_lang"english"：设置系统语言。选择默认即可。

seta s_numberOfSpeakers"2"：设置音箱数目。除非确认你有5声道的音箱和驱动支持，否则就使用默认吧。

seta s_volume_dB"-15.873015"：设置音量。

seta r_shadows"1"：显示阴影。机器不好的人可以改成"0"，关闭阴影效果。

seta r_renderer"best"：渲染效果。

seta r_brightness"1.357143"：整体亮度的设置，不要设得太高。

seta r_gamma"1"：GAMMA值的调节。如果大家不适应Doom3的“黑”，可以适当提高一些，不建议使用2.0以上的设置。

seta r_customHeight"486"、seta r_customWidth"720"：设置屏幕的宽和高。

seta r_fullscreen"1"：全屏显示。

seta r_mode"3"：分辨率。“3”为640×480，“4”为800×600，“5”为1024×768……依次类推。

seta r_multiSamples"0"：多重采样。机器慢的话不要开。

seta image_useCache"0/1"：禁用/使用预读缓存。

seta image_usePrecompressedTextures"1"：使用预压缩材质。默认值即可。

seta image_useNormalCompression"1"：使用中等级压缩。默认值即可。

seta image_useCompression"1"：使用压缩。默认值即可。

seta image_anisotropy"0"：抗锯齿。

seta sensitivity"9.285714"：鼠标的SENSE。

seta com_showFPS"0"：显示FPS。

seta g_showBrass"1"：显示弹痕。

seta g_showPlayerShadow"1"：显示你自己的影子。

seta g_nightmare"1"：打开噩梦。打开之后，会在屏幕右下角显示出一个红色的标志。

seta g_bloodEffects"1"：显示血腥度。

seta ui_showGun"1"：显示手中的武器模型。关掉的话，可提高2~10左右的FPS。

seta ui_autoReload"1"：自动装弹。

seta ui_autoSwitch"0"：自动换枪。建议关掉。

seta AllowConsole"1"：在游戏中允许使用“~”键调出控制面板。

seta image_lodbias"0"：看到这个设置后激动了一下，以为终于找到一个可以提高性能的参数了。该参数在Quake3中是设置使用模型精度的，数值越高模型精度越低，当然性能越好了。可是在Doom3里存在一个问题：这项设置除了对模型的精度有很大的影响外，对UI和字体的精度也会有所影响。如果开到“999”，你就会发现Doom3都成了Doom1了，根本看不到什么光影，手电筒也失去了作用。大家还是不要改了，如果真想提高速度，就设成“0.XX”。

seta image_ignoreHighQuality"1"：忽略最高精度级渲染。假如你没有512MB的显存、512MB内存的话就开“1”吧，最高精度是为6800级的显卡设置的。另外，Doom3也可以侦测到你是否有高硬件设置，如果没有，它会自动把这项设置改为“1”。

另外，seta r_skipBump"0"、seta r_skipSpecular"0"、seta r_skipNewAmbient"0"，这3项建议大家都不要改动，否则Doom简直没法儿看了，保持为“0”就可以了。还需要说明的是，即使你改成“1”，去掉了凹凸贴图等显示，Doom3也不会快到哪里去，所以大家还是使用默认吧。

7.显卡优化大法

首先，打开Doom3\Base\Doom3Config.cfg进入修改。

以下是64MB显卡质量/效能比最好的设置：

seta image_downSizeLimit"256"
seta image_ignoreHighQuality"1"
seta image_downSizeBumpLimit"256"
seta image_downSizeSpecularLimit"64"
seta image_downSizeBump"1"
seta image_downSizeSpecular"1"
seta image_downSize"1"
seta image_forceDownSize"1"
seta image_anisotropy"0"
seta image_filter"GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST"

以下是128MB显卡质量/效能比最好的设置：

seta image_downSizeLimit"512"
seta image_ignoreHighQuality"1"
seta image_downSizeBumpLimit"512"
seta image_downSizeSpecularLimit"64"
seta image_downSizeBump"1"
seta image_downSizeSpecular"1"
seta image_downSize"1"
seta image_forceDownSize"1"
seta image_anisotropy"0"
seta image_filter"GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST"

最后记得将Doom3Config.cfg保存并设为“只读”，至此大功告成。

《永远的伊苏6》（中文版）修改

经本人研究发现，《伊苏6》（中文版）的数据在内存中都是以浮点数形式存在的。比如，经验10，内存中就是10.000。所以用工具修改时，查找10就填入10.0，这样很快就可成功。

推荐修改经验为999 999，就可一次升到顶级。

游戏低手的独角戏

■北京　高秀霞

我是一个不擅长玩游戏的游戏迷。到目前为止，我最欣赏的游戏是《扫雷》，因为它简单、游戏时间随意，最关键的是——不怎么需要动脑子。经过考虑和实践，我认为在我玩游戏时，除了必备的一些设施（比如配置不错的电脑、舒适的椅子等等）以外，惟一需要的，就是一个人，一个专心看我玩游戏的人。

玩游戏追求的是成就感。时常令我回味的一次游戏经历是在网吧玩CS，当时身边站着一些等空位的人，看我有些迟钝地摆弄着枪械，漫无目的地在地图里乱窜。接下来戏剧性的一幕出现于还不太会玩的我突然被Johnny.R（一位精通CS的天才少年）附上身，连爆迎面冲过来的3个人的头，其风采只能用英姿飒爽来形容。身后的人大喊："不是吧！强啊！"围观的人其实并不多，但听在我耳朵里，那赞美之声简直就是一浪接一浪，此起彼伏直至将我淹没。于是我一发不可收拾，奋战到天亮。此后我便坚信，能给人成就感的，只有人。

真正认真陪我玩过游戏的是我的死党某女。某女坐在我旁边，我觉得她十分善解人意，她也从没让我失望。我不厌其烦地给她讲述这游戏有多么难，同时穿梭在一群一级小怪里舞出刀光剑影，向她展示我的操作有多么流畅，面对怪物时是多么临危不惧。随后我打开属性技能窗口，为她讲解那些看似复杂其实很白痴的属性，告诉她游戏中我有多少朋友、经历过多少次大战。她用手支着下巴，微笑着凝视我，不时点点头，或者眼睛睁得大大地问："真的吗？"那一刻我觉得自己好像是支配世界的女王，她是我惟一的臣民。

是的，我不擅长游戏，我总是莫名其妙地死掉，在游戏里我永远是个穷鬼。但只要身边有个人愿意做我的观众，我就能变成一名出色的舞台剧演员，投入地扮演好自己的角色。这就是我，一个游戏低手的游戏方式。

TOP TEN投票之评

（218.11.216.227）在"仙3"的美满中期待外传的来临~~~在苍之涛的悲情中期待"轩伍"的来临~~~在维罗尼卡的惊恐中期待"生化4"的来临~~~但是在无聊的FIFA 200X中并不像以前一样期待FIFA 2005，真的~~~

（219.140.104.254）文明3：掌握一个古老文明的发展进程使人有一种历史沧桑感！

（218.56.233.76）为什么英雄无敌III总能让人疯狂！CS也算是精品，不过，有"彩虹6号"在，它只能算二流。

（218.64.103.189）自由度加3D，我的最爱。

（219.154.24.253）又重玩了一遍仙剑，让我感动的不只是永恒的剧情，更是对那逝去年华的砰然心动。

（61.178.171.40）星际和魔兽是快速的激情，CS充满紧张，仙剑满是忧伤，暗黑释放力量！

（202.100.167.3）没有作弊器的CS世界是多么的美好。反作弊和作弊都不重要，关键是在于玩家的自律。想想你不用作弊器成功的一局是多么激动！

（手机尾号7129）把仙剑放进名人堂吧！投不投票我都会良心不安的。

（手机尾号7811）当然还有让男生心跳，让女生脸红的"心跳回忆"！不知大软众小编、老编有多少人玩过？

林晓：按照惯例，9月份是学生返校开学的日子。不过这个"惯例"最初怎么形成的呢？是不是就一定合理？这就像以前高考雷打不动在7月份进行一样，其实是件很该琢磨的事情。不过，即便是高考也已经改在了6月份，并且推出了春季录取与秋季录取的两次高考，取消了对高考婚姻及年龄的限制。可见一些所谓的"惯例"，也并非金科玉律。这不，在保证总的学习时间没有缩短的情况下，北大和清华早就开始实行"三学期"制，浙江大学则实行"四学期制"……联想到我们的游戏界，是不是有些"惯例"也应该破破了呢？



（晶合聊天室第145期）

随便聊吧

A3的你

■江苏　谢家曦

A3公测之日起，我与朋友同练级；
只恨自己不努力，至今才过三十七。
想想不全怪自己，谁知练级会被P？
可怜自己等级低，一道冰梭就归西。
百般无奈又生气，找来朋友修理你；
正要送你见上帝，你却连说对不起。
"Sorry，非故意，都因打怪心太急；
错按Ctrl误伤你，实在抱歉对不起。"
"倾慕法杖表心意，拿它当作赔罪礼；
千万千万别在意，从此大家好兄弟！"
倾慕是个好武器，收下礼物谢谢你；
朋友离开回城里，我也准备去练级。
稍微走神没留意，我又倒在血泊里；
看看屏幕更来气，凶手居然还是你。
还敢笑我太麻痹，轻而易举相信你；
拳头握得紧紧的，永永远远记住你！
你又高兴又得意，不知有人接近你；
一声尖叫你倒地，掉下一件好东西。
你是呼天又喊地，这下轮到我得意；
"心术不正太卑鄙，这里有我没有你！
现在正式警告你，别再来此服务器！
否则次次追杀你，让你永远五十一！"

晶合后院的群众生活

林晓：比赛结束了，大家可以回家了。什么，要赛场花絮？没有没有没有……
大内总管：林晓姐姐，输了球不要哭鼻子啊，其实我们后院对编辑还是脚下留情的。
林晓：你廿￥&%……看我散魂铁爪（糟糕，《犬夜叉》看多了）！
大内总管：我闪……有比赛花絮作证。



花絮集锦

后院居民 概念车

本场比赛最乱搞的镜头应该是皇家的一个进球，leexp接中场传球，被对方抢断……leexp铲球反抢倒地，坐在地上3秒钟观察场上形式，然后传球……居然过了安琪的裆……后卫小腿改变球的路线，刚好玩火接到球，打门，球进了……别笑……这是设计好的，没学过几何啊。

后院居民 红豆

赛前，林晓在看台上观看队伍热身，突然发现满场都是后院的人马，而此时编辑部的人还渺无音信，不禁惊呼："这几个门前都是后院的人？"概念车答曰："我们就是要制造出今晚中日比赛时中国队的主场气势！一会编辑谁进球了我们一定跟他真人PK！"一席话引得众后院弟兄叫好，而林晓则在为下期大软是否能按时出刊担忧。

龙骑在开场前异常的兴奋，以至在赛前热身传接球练习中此人不是给打了就是没踢到球，被队友戏称为"标准的捡球动作和标准的踢人动作"。

后院居民 leexp

第一场热身赛前小熊刚刚理了光头，以继承前两年组织者一定要剃光头的光荣传统，于是——无数人都会找机会摸一摸熊脑袋，小熊当然不会随便让人得逞哇！比赛开始之后，小熊总算捞着一次机会控球，不幸被Leexp断下，郁闷中低头往回走，Leexp趁机摸摸小熊的头，口称："OLE……" -_-#





后院居民 小眼镜熊

飞翔小鹰和天才兽医

第二场热身赛中激战正酣，突然间皮球飞向漂亮小鹰把守的大门，眼看着皮球高出横梁而去。说时迟那时快，小鹰反身高高跃起，面朝门里双手抓住横梁顺势一荡——嗖……小鹰双手脱杆，成功飞翔了足有三秒钟——噗——成功的平拍在了地上……

众人纷纷围上前去，小鹰紧闭双眼躺在地下，在一片呼唤兽医的声音中，当当当当！金牌天才兽医小吉登场！小吉不慌不忙踱着方步走下看台，双手排开人群，笑眯眯的走上前来，冲着小鹰右手一翻亮出半个桃子："来！吃口桃儿！"

昔日最佳

第二场热身赛，前两年的后院队最佳球员周萌终于潇洒亮相——看看，一件红T-SHIRT多帅啊！——不过好像比去年胖了不少……-_-不过一开场他的位置竟然是裁判，但在小鹰飞行失败之后，终于周萌忍不住手痒下场子开练，一招一式还是像模像样，然而可惜了周萌一次次飞身扑救，下半场黄队体力透支后防大崩溃，比赛过程简直不能只用一个惨字来形容哇！要说很惨、非常惨……以后再有谁询问比赛结果一律口称不可说！

染色球场

塑料草皮是什么颜色的？绿色。塑胶跑道呢？红色。在这样的场地上踢一场球，新球会变成什么颜色呢？答案是：黑色！一场热身赛下来，刚买的球已经看不出本来面目了，全都是怎么擦也擦不掉的黑色！真是搞不明白足球发生了什么化学反应，居然神奇的变黑了。还好球是蓝花纹，估计要拿来的是航海日志，踢完了比赛基本上也就成了圆滚滚的煤球了……

全勤小鹰

与编辑们的大战最辛苦的是谁？不是最佳门将六弦高音，也不是金靴奖概念车（其实也就是进了两个球……），打满九十分钟的只有一个队员！那就是小鹰！

皇家晶合后院队临开场时依然有主力未到，小鹰最终临时转会打门将，此后的两个半场比赛他又归队镇守国际晶合后院队的龙门。在国际队落后之际小鹰甚至飞翔到前场赢得一次射门，不过仓促之间的射门又歪又高，看来想转型射手小鹰还有很长的一段路要走哇！

耐克大集合

由于临时组队，可以说大家的衣服实在是五花八门，什么球队的都有。但是在球鞋方面，实在是英雄所见略同哇！特别是NIKE的Total90，居然同时有四双出现在场上！详见图片……在此特进行有奖竞猜，猜出每双鞋子主人者可获得NIKE鞋盒一个！



票务贩子的自白书

■晶合实验室 风行水

有人喜欢星际中争分夺秒计算的智慧，有人喜欢听故事看剧情，还有人喜欢在游戏中广纳贤才，更有BT之人痴迷于走迷宫、踩地雷升级……TOP TEN游戏龙虎榜作为一个接受投票而得出的排行榜，对游戏公司和关心游戏市场的人来说有一定的指导意义。但是，对于投了一票（包括在心里投票哦）的你，你满意吗？反正我不满意，就像我年轻时曾经对这个社会的种种现象充满了反感一样，你觉得事实总是和你的理想有那么一些偏差。不过我现在已经能够坦然接受，就像我终于弄明白，周围的世界究竟是什么样子——是由无数投票人组成一样，在绝大多数情况下，最后结果都与你投的那一票不相同，但这不妨碍你仍然坚持自己的那一票。他们总是在对你说：往往是事情改变人，而不是人在改变事情。其实你也在改变事情，只不过事情最后是什么模样，则是由大家一起来改变的，最后你觉得自己似乎也得改一下才好。当认识到这一点时，你就会觉得看起来你什么都不能改变，但其实你完全可以决定自己是要改变还是继续坚持。

林晓、冰河等一众曾建议风行水将笔名换成“玄奘唐·风”或“风·唐僧”一类的，因为他偶尔会像上面那样罗哩八嗦，叽叽歪歪，像一只苍蝇，不，是一群……但如果告诉你其实是因为我喜欢的游戏不在这个榜单上时，你一定想把风行水的肠子扯出来，打个漂亮的蝴蝶结然后再……塞回去。你听到周杰伦最新主打歌《七里香》时什么感觉？当我听到“你突然 对我说 七里香的名字很美”时，如果让你投一票你想到的是什么，你会怎么投……我想到的是席慕蓉在《七里香》中写的“而沧桑了二十年后/我们的魂魄却夜夜归来/微风拂过时 便化作满园的郁香”。我相信这个答案也不在最后的榜单中，但我也不会改变想法……（林晓：啊！——我受不了了……）

我最喜欢的游戏是《最终幻想VII》。在这个游戏中，我看到一个早熟敏感的小男孩，他不喜欢周围的同龄幼稚的小孩，但偏偏却没有什么方面能比他们更强。在成长中的一次事故里，他的记忆出现了偏差，他认为自己过去实际很强大，而那不过是潜意识所希望中的一种幻像罢了！在故事的结尾他终于找回了当初的自己，才发现那么软弱的自己确确实实地强大了起来。这个剧情很令人感动，如果你有一些不同于众人的想法，总能在这个故事中找到一丝自己的影子。与众不同却又觉得似乎不能做到的时候，往往那才是真实的自己，还有什么比坚持真实的自己更有意义呢？

相对单机游戏、网络游戏更像我小时候和伙伴们一起玩的那些户外游戏，它体现了与人同乐的幸福。至今记得有一种名为“踢棍子”的游戏，两块砖头架着一根棍子，一个人既要保证棍子不被踢飞，还得抓住所有躲藏起来的人。无论是骄阳似火，还是月光如水，只要见得到光我们就能架起某根神奇的“棍子”。只是我们没有装备，没有等级，一无所有，只有纯真游戏的快乐。我希望将来有一天，当玩家在某个网络游戏中扮演一个骑士，无论是游戏本身的设计，还是玩家自己的愿望，都能促使他像一个真正的骑士那样去游戏。

与人乐乐？独乐乐？都没有问题。最重要的，你的票就是你自己的。

冰河曰：其实人就是事情的一部分。没有人，就没有恩怨了，所以也就没有了事情。我们在改变事情的同时，就在不知不觉地改变我们自己——这就好像咬住自己尾巴的蛇，其实那是一个苯环。

编辑推荐游戏

推荐编辑：小蚁

名称	推荐理由
世界足球胜利十一人7国际版	驻留硬盘时间最久的游戏，也是我眼中最棒的足球游戏，在WE8出前，它是我渡过闲暇的最佳伴侣。
寂静岭2	喜欢它深沉的故事、优秀的图像表现和气氛营造，还有过场CG中大师级的电影镜头运用。
平衡球	又一个在编辑部风行一时的小游戏，简单好玩才是游戏的最本质啊。

龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15

排名	游戏	本刊评分	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	星际争霸	9.2	○	2222	BLIZZARD	1998年	奥美
2.	魔兽争霸III——冰封王座	8.5	○	1517	BLIZZARD	2003年	奥美
3.	仙剑奇侠传三	7.8	○	1359	大宇	2003年	寰宇之星



排名	游戏	本刊评分	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
4.	暗黑破坏神II——毁灭之王	8.9	○	1021	BLIZZARD	2001年	奥美
5.	半条命——反恐精英	8.8	○	1128	SIERRA	2001年	奥美
6.	轩辕剑叁外传——天之痕	8.2	↑	821	大宇	2000年	寰宇之星
7.	FIFA 2004	8.0	↑	698	美国艺电	2003年	美国艺电
8.	仙剑奇侠传	8.6	↓	689	大宇	1995年	晶合时代
9.	轩辕剑外传——苍之涛	7.8	↓	647	大宇	2004年	寰宇之星
10.	NBA Live! 2004	8.4	↑	618	美国艺电	2003年	无
11.	最终幻想VIII	8.8	↑	575	史克威尔	2000年	美国艺电
12.	仙剑奇侠传二	7.1	↓	534	大宇	2003年	寰宇之星
13.	英雄无敌III——死亡阴影	8.4	↑	421	3DO	2001年	育碧软件
14.	轩辕剑叁	8.0	↑	409	大宇	2000年	育碧软件
15.	新仙剑奇侠传	7.3	↑	334	大宇	2001年	中青旅创先

网络游戏TOP10

排名	游戏	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	泡泡堂	↑	1176	Nexon	2003年	上海盛大网络
2.	剑侠情缘Online	↓	1034	西山居	2003年	金山公司
3.	魔力宝贝	↑	970	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯
4.	传奇3	↑	943	Wemade	2003年	光通通信
5.	轩辕剑Online	↓	920	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯
6.	天堂II	↓	885	Nc Soft	2003年	新浪乐谷
7.	A3	↓	859	Actoz	2003年	北京东方互通科技
8.	仙境传说（RO）	↓	840	Gravity	2003年	游戏新干线
9.	奇迹（MU）	↓	796	Webzen	2002年	第九城市
10.	大话西游II	↓	789	网易	2002年	网易

本月TOP TEN获奖者



获奖者将收到由本编辑部在近期内邮寄出的精美礼物。

手机投票

短消息至163066050。详情见读者调查表背面说明。

获奖者

1375XXXX928　1358XXXX871
1395XXXX751　1389XXXX063
1360XXXX397

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

甘肃 张英杰　江西 陈 常
山东 fg　广东 李子民
广东 潘钊鸿　广西 陈胜宇
天津 单婷婷　山东 沈国圆

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

辽宁 徐方明　北京 高晨曦
安徽 万 杨　江苏 刘 飞
山东 徐建磊　福建 林潇潇
江西 朱 武　河南 李 洋
甘肃 王震春　广西 张 嘉
天津 王思维　青海 郭 晋
浙江 朱孙圣　黑龙江 卢春光
内蒙古 高 旭

邮发代号：82-726 零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN